
HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1999年2月27日
95
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
最強攻略別冊
解開FINAL FANTASY VIII一切謎團
超強攻略第二回
每本港幣35元
美版PS精采之作
SYPHON FILTER
FAVORITE DEAR
最速攻略資料
Dreamcast新作滿漢全席
POWER STONE
D之食桌2
AERO DANCING
SENTIMENTAL GRAFFITI 2
機動戰士高達外傳0079 殖民星墜落之地
PSYCHIC FORCE 2012
UNDER COVER
POP'n MUSIC
信長之野望將星錄加強版
感謝MELTINA提供書籍
夢回三國掃描製作
The seed you sow does not come to life unless it has first died.
FAVORITE DEAR
フェイバリットディア
隨書附送
PLAYERS ZONE VOL.14
4 895011 310950
© NEC Interchannel, Ltd. ©SOFIX
AOU'99 NAOMI新作大出風頭


不是密密麻麻
哪哪咋咋
便是搖搖咋咋
係時候轉睇
2月25號共同體會
只此一次夢想價$15
劃時代Xers試刊號
Xers
An Enlightment in personal computing world
全新概念電腦雜誌 突破傳統沉悶格式
軟件硬件測試報告 PC Mac機一網打盡



第九十五號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）

感謝MELTINA提供書籍
夢回三國掃描製作



BANDAI 手提機發售直前

披露 99 年街機新潮流

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家特區

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

附錄 1：解開 FF8 的謎團
FINAL FANTASY VIII 超強攻略第二回

附錄 2：靚靚聲 MP3 外攜新方案
PLAYERS ZONE VOL.13

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、KOTARO、山寺良牙、AGENT X、MS、積奇、非洲、古拉拉_B、天草四郎時貞、怪傑
◆特約筆者／HAJIME、超音潛艇、仁魂
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KEN、JOAN
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

STREET FAXER II Turbo

FAXER：J.J
協力：米奇、FUKUDA

第一手消息！

「PS 2」將於3月2日正式發表

新中央處理器之基本規格

128bit MIPS CPU CORE
- 250MHz——比PS的33MHz強7倍以上
- 浮動小數點乘數演算UNIT（10台）——一般的CPU只會安裝1台
- 浮動小數點除數演算UNIT（4台）——專門用作3D模形的演算上
- DMA控制器（10頻道）——CPU讀取記憶的裝置，頻道數目愈多就愈能作同時讀取。

VU（VECTOR UNIT）2台
——用來計算多邊形等3D模形資料的裝置，新型CPU一般都會設有。

GPU（GRAPHIC PROCESSING UNIT）
——構成最後輸出到畫面上資料的裝置，而這處理器的GPU就能每秒描繪5500萬個多邊形。

MPEG-2譯碼器
——將壓縮了的影像資料復元的裝置，能處理DVD的播放。

在截稿前剛收到日本畑山先生的消息，得知近來傳聞滿天飛的PS 2的而且確將會由SONY作出正式發表，3月2日會首先向業內人仕、發行及主要傳媒公布，其後於3月4日將再有正式的記者發表會。

其實早陣子SCEI及東芝在2月17日時已先行在美國的ISSCC(國際半導體回路技術會議)發表了一枚由兩間廠商所共同設計的晶片，雖然未有明示，但從「為將來的電腦娛樂而開發的新處理器」這種稱呼來看，其作為PS 2主CPU的身分已經呼之欲出。

對於這枚仍然充滿謎團的新處理器(暫且讓我們視它為PS 2的處理器)，有些人認為是開發機所用的規格，說到正式推出時能力會有所下降，但亦有人的意見剛好相反，表示現時所公布的處理器因急於製造而採用了0.25微米製造程序，若用回0.18微米製造程序這預定數字，能表示的多邊形數目勢將大幅增加。

但無論如何，所剩的日子已經不多了，到底PS 2會是一部怎樣的新主機？請繼續留意本刊下期的報道吧。

DC滯銷是入貨良機？

在下最近到日本觀光時，發覺不少遊戲店都開始有積存DC的現象，與當日DC推出時想買也買不到的情景相距甚遠，而香港亦有相似的情況，不同的是不少店舖的入貨價其實不低，現在為免存貨過多，往往是寧願蝕本求售的，普遍的價錢已跌至2000元以下。

雖然DC暫時已出的作品數目實在不多，但依在下的看法，若然你是認為自己遲早也會買這部主機的話，倒不如趁現在價格回落入貨，加上坊間傳聞DC的翻版將於3月推出市面，以香港人的打機習慣來看，到時主機的售價很可能會有所回升，所以有買趁手。

不過，SEGA最近已決定了美版DC的售價將為200美元(連MODEM)，照乘的話會比日本價低了一截，所以有可能日本版到時會調低售價，然而美版DC要到9月才推出，想買機的話總不會為了省兩三百塊而多等半年吧……

通宵求特典！《FF VIII》一樣要通宵排隊買



2月11日，PS超級大作《FF VIII》順利推出，但其實在之前的一晚，秋葉原一帶仍出現了不少通宵排隊等候第二天一早搶買《FF VIII》的人龍。

值得一提的是這些排隊的人龍有不少都是有預約了的，他們之中當然有不少是因為想盡早玩到《FF VIII》而來，但亦有不少是為了在遊戲店購買時所能獲得的電話咭等贈品而排隊的。

雖然如此，這次排隊的人龍已比過往同類型大作推出大為改善，其中除了是SQUARE準備了足夠數量的軟件減低大家對斷貨的擔心，便利店訂購送贈品亦令大部份的人接受了訂GAME的概念。

不過，在推出後不久，各遊戲店及便利店仍開始出現斷貨的情形，在下2月13日在秋葉原就發現《FF VIII》已經斷貨，有貨的店亦只售給事先預約了的人仕，其後雖然在14、15日左右補充了一批新貨，但很快就已經再度出現供不應求的狀態，據資料顯示4日內一共售出了257萬套，比前作同期的銷量增加了47萬套。

在下回港後曾與一些業內人仕談過這問題，才知道不單只是日本方面，就連香港的行貨亦有「冇訂冇得買」的情況出現；除了真的是代表這遊戲非常好賣外，亦有可能是生製商故意製造缺貨感覺，令想玩的人下次會事先在便利店訂購，同時貨源不足會有助維持價格。

順帶一提，王菲主唱的《FF VIII》插曲EYES ON ME在正式推出前數天，不知為何已有人從網上找到MP3版本，更有人將歌曲錄在MD上賣出賺錢，暫且不理這行為會否涉及版權問題，但真的服了香港人的搵錢頭腦。

東京遊戲展'99春最新情報

即將在3月19~21日在日本幕張展覽場舉行的「東京遊戲展'99春」，最近已公布了參展遊戲數目為333個，比上次展覽時的308稍為增加，其中PS佔了接近一半的160隻、GAMEBOY佔36個、WONDERSWAN亦有35個作品展出，反而DC只有28個作品，至於作品種類方面則以SLG最多，佔其中的82個。

至於各生產商的作品方面，暫時就知道CAPCOM會展出DC版的《少年街霸3》、ATLUS會展出和《SOUL HACKERS》所送版本不同的《PERSONA 2罪》，SQUARE除《SAGA FRONTIER II》、《陸行鳥賽車》及《RACING RAGOON》外，還會有2個神秘作品公開，令人期待。

DC會推出SATURN模擬器？

最近傳聞SEGA正在開發一個將DC模擬SS機能的軟件，若然真是推出的話，故然可令DC的遊戲數目大增，而據聞因DC的機能比SS為強，一些當日以SS進行時會出現爆多邊形或窒機情形的遊戲，亦有可能會因而正常過來，加上PS 2亦傳聞有可能會對應現時的PS軟件，看來過往任天堂「新機不對應舊機軟件」這套理論或會告一段落。

FINAL FANTASY VII有BUG SQUARE急急澄清

2月26日日本朝日新聞刊出一段《FINAL FANTASY VIII》有嚴重錯誤出現的報道，表示當玩到DISC 3一個限時事件時，在更換隊員畫面中會出現HOLD機現象，這消息在日本當晚的電視新聞亦有報道。SQUARE對此事大為緊張，急急在自己的網頁及透過電視澄清，SQUARE除了在網頁介紹解決方法外，還提供了電話熱線替用家解答疑問，詳情請參閱以下網頁：http://www.square.co.jp/990226.html （米奇）

KONAMI利用PS SAVE咭串通家用機街機



當NAOMI與DC以VMS連結的首個作品仍未面世時，KONAMI卻做了相似的事。將於4月15日推出的PS版《DANCE DANCE REVOLUTION》，將可以和街機版《DDR 2nd MIX/LINK Ver.》通過PS的SAVE咭來聯繫起來。當把載有PS版《DDR》SAVE資料的SAVE咭插入街機版、又或是將記錄了街機版SAVE資料的SAVE咭插進PS版中，均會出現不同的隱藏要素。

雖然這種特別版不一定會在香港出現（留意機體的名字為LINK Ver.），而且即使有貨亦可能因歌唱版權問題而不能有齊所有歌曲，但這的確是一個令人感到興奮的計設。

在街機版使用SAVE咭的用途

■隱藏歌曲
利用PS版的SAVE資料可玩到隱藏歌曲。
■以原創步法來玩
可以利用PS版EDIT模式所自創的步法來玩。

在PS版使用SAVE咭的用途

■隱藏歌曲
利用街機版的SAVE資料可玩到隱藏歌曲。
■EDIT模式出現
利用街機版的SAVE資料，會出現可自行創作步法的EDIT模式。

GBC版《櫻大戰》續報

大家還記得上期本欄曾為各位報道過GBC有可能推出《櫻大戰》的事嗎？在入交社長對這件事發表了SEGA方面的立場，表示要推出GBC版《櫻大戰》的條件是「要將GBC與DC連結起來」之後，開發GBC版《櫻大戰》、亦即事件主角香山哲所屬的マリーガル公司亦作出了正式回應，表示「香山哲是與入交昭一郎透過會談對開發GBC版《櫻大戰》獲得了解，而本公司亦知道要將GBC版《櫻大戰》與DC版《櫻大戰3》連接這協議，並已將以上內容由本公司的香山哲直接告知任天堂山內溥社長」。

然而，任天堂方面的解釋卻有所不同，他們雖然亦承認了GBC版《櫻大戰》的開發，但就對於「將GBC版與DC版連結起來」有不同的見解，雖然他們亦不知道實際的連結手法是甚麼，但就表示這亦有可能只是單單在故事上的連結，又或是以PASSWORD的方式連結，總之就認為若然是硬件方面的連結，總應該會是由N64優先。

到底最後GBC版《櫻大戰》能否順利推出，而兩者之間又會以怎樣的方式連結起來呢？

N64版BIOHAZARD將有新故事？

繼早陣子CAPCOM岡本吉起接受日本雜誌訪問時透露了《BIOHAZARD》的N64版本正在開發中之後，最近又有消息傳出這個作品已交由美國的ANGEL STUDIOS開發至於故事內容方面，由於當日岡本吉起接受訪問時表示過「N64版《BIOHAZARD》的故事已經完成了」，因此極有可能會是一個全新的故事。

GB唔玩震掣玩震機





繼相機、釣魚之後，GAMEBOY又有新招，在即將推出的新作《寵物小精靈波子機》中，將會使用一種附加振動機能的ROM帶，以類似N64的方式在遊戲中加入振動效果以提高臨場感；和N64不同的是這種振動帶是盒帶本身振動，而N64則是追加一個振動盒到控制器來處理振動效果，而且這種GB的振動帶是需要另外入電來開機的。

現時已發表的對應軟件除了《寵物小精靈波子機》還有《TOPGEAR POCKET》共兩個作品，以現時《寵物小精靈波子機》只需3800日圓的價格來看，相信日後可能會發展至釣魚或格鬥作品中使用。

CESA與日本配音協會商討遊戲配音價格

在2月10日，CESA剛與「日本音聲製作者連盟」宣布在聲優（配音員）為遊戲軟件配音的收費問題達成一定程度的協議。

今次的問題其實是源於聲優替遊戲配音的收費高於一般西片或動畫，CESA其實從3年前開始已想令聲優索價降低，因為動畫及西片在「日本音聲製作者連盟」是有規定的收費標準的，但就不適用於仍出現不久的遊戲配音業，這次達成的協議，主要是設定一個聲優替遊戲配音的基本收費，以及當遊戲移植時應收取的費用問題，相信這樣會令遊戲生產商降低部份製作成本，但不知會否令有名的聲優減少了在遊戲上開金口的機會？

久違的任天堂SPACEWORLD8月底舉行

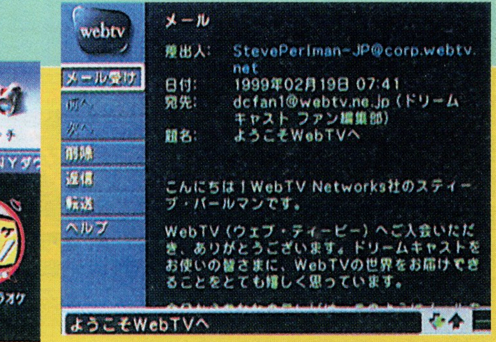
任天堂自從去年便一直停辦了的新軟件．硬件展覽會「SPACEWORLD」，最近宣佈會從原定的5月1～3日延期至8月27～29日舉行，至於地點則為大家熟悉的幕張展覽場。由於64DD預定在6月推出，到時應該會有大量預定在64DD推出的作品公開，此外會場內亦預定會送出GB軟件《POCKETMON金（銀）》的希有POCKETMON，其影響力實在不能輕視。

DC與「Web TV」合作增強上網功能

「Web TV」NETWORKS在2月9日，發表了該公司所提供的上網服務「Web TV」的DC版資料。

其實「Web TV」是一種透過家用電視來看電影及網頁的上網服務，在美國亦已有超過150萬人登記成為用戶，這次推出的DC版，需要先經過一枚專用GD-ROM來接駁，除了可享受電郵及互聯網機能外，亦有專為DC用戶而設的服務，其中便準備了送出獎品及最新軟件情報等原創節目。雖然其專用GD-ROM可利用DC跟機所送的明信片寄往申請，但入會後就需要支付每月2000日圓（15小時）的服務費。





優惠交易廣場

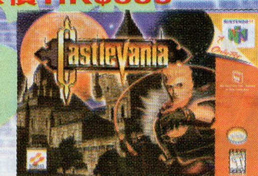
※各商號保留各優惠券的所有使用權利

3D新感覺

N64 惡魔城默示錄　特惠價 HK$385

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年3月12日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



PS 槍擊遊戲之王

TIME CRISIS　特價 HK$60

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年3月12日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



PS 皇牌軚盤

PRO RACER 震動軚盤
超特價 HK$240

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年3月12日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



DC 最新節拍遊戲

POP'n MUSIC＋專用控制器（DC 版）　火熱價 HK$580

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年3月12日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



經典之作不容錯過

FINAL FANTASY VIII
特價 HK$490

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年3月12日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

FINAL FANTASY VIII

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

轉線平靚正！

N-PAL CONVERTOR　特價 HK$60

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年3月12日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

憑券購物＋HK$10，即可換購 NEOGEO POCKET 機套一個

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年3月12日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



生命之源在 DC 中探索

SEVENTH CROSS　特價 HK$260

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年3月12日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



DC 最新遊戲現金優惠

憑券選購下列三款遊戲可作 HK$20 使用（限售30套）

- POWER STONE
- AERO DANCING
- 嗜喱方塊4



使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年3月12日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

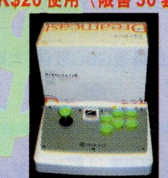
新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

POWER STONE 玩家必備

Dreamcast ARCADE STICK　憑券選購可作 HK$20 使用（限售30套）

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年3月12日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）



千呼萬喚始出來

SATURN《D & D COLLECTION》　憑券選購可作 HK$20 使用（限售30套）

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年3月12日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）



PlayStation 新作優惠券

憑券選購下列三款遊戲可作 HK$20 使用（限售30套）

- FAVORITE DEAR
- 月華之劍士
- 後夜祭

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年3月12日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）



將愛注入水之星

FINAL FANTASY VIII原裝4CD SOUND TRACK 憑券購買可作HK$30使用
FINAL FANTASY VIII原裝SINGLE「EYES ON ME」 憑券購買可作HK$20使用
(限售30套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 12 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街19號B地下 (旺角中旅社側)

SATURN $0 機價！

憑券到本店購買 10 款 SATURN 遊戲，即可獲贈 SEGA SATURN 主機一部，限售 30 套，售完即止。

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 12 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街19號B地下 (旺角中旅社側)

Dreamcast 配件超特價

Dreamcast 震動卡 憑券選購可作 HK$20 使用
Dreamcast VGA BOX 超特價 HK$470
Dreamcast S 線 超特價 HK$180
Dreamcast 手掣 憑券選購可作 HK$20 使用
Dreamcast VMS 記憶卡 憑券選購可作 HK$20 使用
(限售 30 套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 12 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下 (旺角中旅社側)



N64 最佳團體遊戲

MARIO PARTY
憑券選購可作 HK$20 使用 (限售 30 套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 12 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下 (旺角中旅社側)



GAMEBOY 心跳回憶愛情套裝

GAMEBOY COLOR (透明紫) ＋心跳回憶 POCKET (運動編及文藝編) ＋對戰線
套裝價 HK$1070 (限售 30 套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 12 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



FINAL FANTASY VIII 深情特價 HK$420

(限售 30 套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 12 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

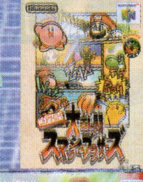


N64 究極之作

NINTENDO ALL STAR 大亂鬥 特惠價 HK$449
惡魔城默示錄 特惠價 HK$359
MARIO PARTY 特惠價 HK$429
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 特惠價 HK$210
(各限售 30 套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 12 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



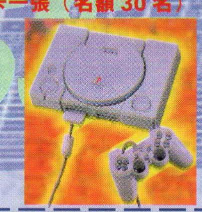


買 PlayStation 送記憶卡

憑券購買 PlayStation 7003 主機 (110-240V) ＋震動手掣＋SCORPION 光線槍，可獲贈 PS 記憶卡一張 (名額 30 名)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 12 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



Dreamcast 配件遊戲迷人特價

Dreamcast VGA BOX 迷人價 HK$469
Dreamcast ARCADE STICK 迷人價 HK$310
Dreamcast VMS 記憶卡 迷人價 HK$150
VIRTUA FIGHTER 3tb 迷人價 HK$310
(限售 30 套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 12 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74





PlayStation 名作推介

DEAD OR ALIVE 超特價 HK$80
DARIUS 超特價 HK$99
(限售 30 套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 12 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



買 DC 送大禮

凡購買 DC 主機＋任何一款 DC 遊戲＋VMS 記憶卡／DC 手掣，即送變壓火牛一隻 (限售 30 套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 12 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



GAME BOY 狂熱！！

GAME BOY COLOR＋遊戲 1 款＋火牛／雙打線 優惠價 HK$599
心跳回憶 POCKET 運動編＋文藝編套裝 優惠價 HK$530
(限售 30 套)

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 3 月 12 日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

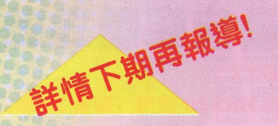





各位PlayStation fans：
全港《Bloody Roar 2》擂台大賽天王誕生

二月七日下午黃埔時尚坊地庫廣場，人頭涌涌，因為這里有一場龍爭虎鬥！三十二名格鬥英雄經過三個小時的激戰，最後新一代的香港格鬥天王終於誕生了。他就是十二歲的古志傑，來自荃灣區的一位中一學生！他經常到荃灣廣場的The Game Shop，買最新的PlayStation game，而且也最喜愛格鬥game。當他從林曉峰手中接過獎品時，也不敢相信自己呢！









新年買game有咩着數？



好開心又到新年啦！好似等左好久咁。雖然我睇過通勝，兔年我的生肖運氣認真麻麻，但過新年始終是開心的，又可以逗利是（證明我仲好細！）而新年我有九日假期，仲未諗到點過！或者係屋企煲下《FF VIII》啦！因為我都係阿菲同埋Square的fans。聽過阿菲隻「Eye on Me」一點點，和隻game 啲feel一樣，非常感人呢！

恭喜發財！

恭賀新禧，祝各位PlayStation用家新年愉快、身壯力健、不勞而獲、橫財就手、狗馬亨通、兔年行運、豆多D利是！

送虎迎兔，送走了不太順利的虎年，迎來了新的兔年，希望新的一年多D工作，多D正game，香港更加美麗啦！








道德的思索

上週我看週刊，有關「童黨燒屍案」，令人髮指之餘，也令人深思。因為童黨學足「古惑仔」中的細節，SCEH的同事也擔心，有冇機迷會學《街霸》、《KOF》、《Tekken》或《天誅》等game，而將game的虛擬世界搬到現實中，見到朋友也用波動拳、昇龍拳、旋風腿招待，豈不會導致另一出人倫悲劇？

但我相信PlayStation機迷都是理智和善良的，打機只是一種娛樂和興趣而己，game的虛擬世界只存在在公仔箱里，現實還現實！



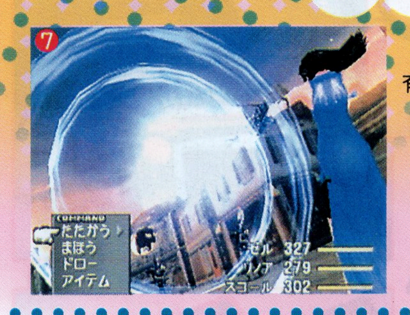


祝有情人終成眷屬

情人節你有什麼節目呢？同你的另一半享受燭光晚餐，之後再一起煲史詩般的愛情巨著《Final Fantasy VIII》？光是那場opening CG，已令人感動到無以類比！如果你未有另一半也不緊要，因為二月咁多正game陪你哦！



反翻版口號新入選佳作



這些是部份發人深省的口號，上次電郵來的那幾位朋友，已經收到我寄的禮品了嗎？除了人人有禮外，評選還會公平公開地進行，得獎者可以得到意想不到的豐富獎品哦！

Capoeina 君：
「要反翻版，買番正版」
「再玩翻版經濟差，買番正版靠大家」
「大家再玩翻版，部機好快完蛋」

Lo Man Wai 君：
「如果人人玩翻版　　自毀 game 壇冇 game 玩」

小機王 Alexander：
「買 game 買翻版，正一係人辨
買 game 買正版，襟玩冇得彈」

SCEH 信箱回覆

Akio 哥哥：

你好！這是小弟第一次來信，希望你能刊登！

我有部 PlayStation，在七月中買的，但我買了這部機後，把玩水貨（翻版？）碟的念頭也抹掉了！可能因為部PlayStation是我自己儲了整年的零用錢買回來的，所以怕水貨（翻版？）碟玩壞部機，但我弟弟成日玩翻版，終於把他的 Saturn 弄壞了！但因為我這樣的正義，很久都沒有新 game 玩了。

Akio 哥哥，你有沒有《Metal Gear Solid》試玩碟？如有，可否給一張我？因為我好想玩這個遊戲！

你可否寄一張你的簽名相給我？因為我想看看你的樣子！

一個永遠支持正版的朋友

William 上

William 小弟弟：

想不到你年紀細，思想比很多大人都成熟！希望你能堅持信念，永遠唔玩翻版！

你想要《Metal Gear Solid》試玩碟？冇問題！我會寄比你，但是簽名相就冇啦！費事獻醜啦！你想知我的樣子，專頁上的公仔都有一定程度（20%）似我的！

祝你新年豆多 D 利是！

Akio 覆

Akio：

你好嗎？本人覺得 PlayStation 專頁做得十分好，能夠做到一頁內介紹PlayStation 的最新情報，而且還說得十分有趣，簡直是一絕，不過你們還可以做得更好的，希望你們會做得比現在更出色。

另外本人覺得 PlayStation 專頁的那個公仔做得十分有趣，就到新年了，希望能為它變變形象啦！

小機王 Alexander

小機王君：

好開心啦！有人咁捧場！其實我一路都在諗方法，使PlayStation 這個專欄更吸引、更有趣。得到你的認同，我真係開心到睡不著呢。

專頁的那個公仔是一間game雜誌老總主動建議的，我給了張相比他，他找人畫的。如果要畫新的，要看雜誌編輯制唔制啦！

祝你新年豆多 D 利是！

Akio 覆

Akio：

你是香港人嗎？

Capoeina

編者按：Akio是香港人，青春無限、玉樹臨風、英俊不凡、仲靚仔過專頁個公仔多多聲——

PlayStation 利是送給你



你們收到好多利是嗎？有冇打算用 D 利是錢，買番兩隻好 game 慰勞下自己呢？

如果你收不夠利是唔緊要，因為我已為你準備了 PlayStation 利是！有D咩野？當然是錢都買唔到 D 野啦——有《古惑狼》賀年利是封，同埋五款唔同的 99 年 PlayStation 年曆咭！至於內里有 D 乜料，就要睇你好唔好彩啦。每套利是封里面有張換領券，可以即時在雜誌社換取豐富禮品！

你可能收到《Bloody Roar 2》海報、《Langrisser》海報、《Metal Gear Solid》試辦碟、PlayStation CD袋、《Click Medic》膠布盒、《心跳回憶》咭等等……



快D寫信去雜誌社，索取你的PlayStation利是吧！

PlayStation 利是送給你

姓名：________________

年齡：__________ 性別：男／女*

身份證／護照號碼*：__________

聯絡地址：________________

*請刪去不適用者

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱 91582 號 Akio Hong（SCEH），又或者寄 e-mail 比 Akio！

你現在可以隨時和 SCEH 的 Akio 聯系，他會回覆你的電郵，或刊登在雜誌上。

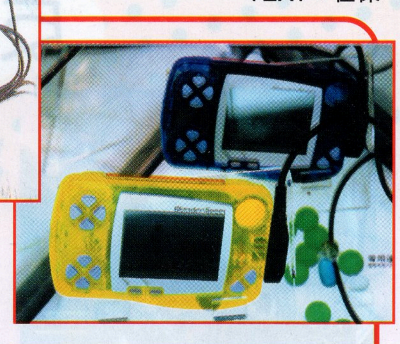
電子郵件地址是：akio@sceh.sony.com.hk



TEXT：怪傑

WONDER SWAN賽前總覽

3月4日正式發售 只售￥4800





在東京GAME SHOW'98秋裏，BANDAI正式公佈了一部名為「WONDER SWAN」的手提機，亦將於3月4日正式發售。由公佈直至現在，已經有大約40間廠商參與WONDER SWAN的行列，而首年推出的遊戲數目亦有50個之多。可見這部手提機的陣容有多強！現在不如看看在這個手提機大戰期間，WONDER SWAN究竟有什麼東西和其他手提機進行周旋……

參予廠商名單

ASK
ASMIK ACE ENTERTAINMENT
ATLUS
XING
CULTURE PULISHERS
KOEI
光文社
COCONUT JAPAN ENTERTAINMENT
KOTO
KONAMI
SAMMI
SUNSOFT
SYSCON ENTERTAINMENT
JALECO
TITUS JAPAN K.K.
TAITO
DATA EAST
TOMY
NAMCO
NCS/MASIUA
PANASONIC WONDERTAINMENT
BANDAI VISUAL
BANPRESTO
HUMAN
BPS
FOURTY FIVE
CAPCOM
SQUARE

WONDER SWAN的機能規格

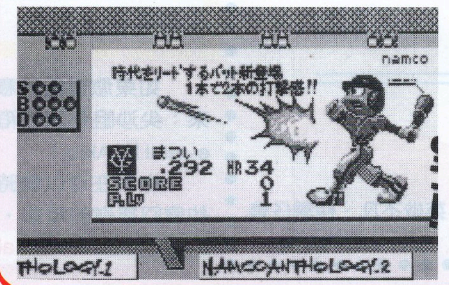
CPU：16bit (Clock Rate 3.072Mhz)
顯示屏：FSTN反射型LCD
顯示像數：224×144dot
畫面尺吋：2.49吋
聲音機能：Digital音源4ch • 立體聲
使用電源：使用一顆AA鹼性乾電池或另買的專用充電池
連續使用時間：30小時（使用AA鹼性乾電池）
主機尺寸：74.3×121×24.3 (mm) 使用AA電池時
74.3×121×17.5 (mm) 使用專用充電池時
主機重量：約110g
通訊系統：周邊機能端子、專用通訊CABLE
ETC：Head Phone端子
付加機能：縱橫機能、內藏EEPROM、數段省電機能

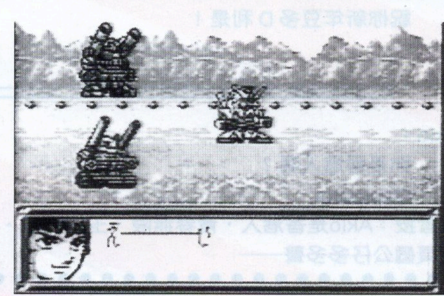
遊戲帶規格

SIZE：41.8×65.2×6.0 (mm)
容量：ROM最大128Mbit
RAM最大128Mbit

GRAPHIC 機能

WONDER SWAN的圖像會以單色8階段調色來表示點矩陣部份，而6種記號則表示靜些部份。點矩陣部份會採用高能性單色8階段調色的液晶體，從而表現出纖細精密的GRAPHIC畫面。其高性能16bit CPU的處理速度，可以顯示出漂亮的GRAPIC及動畫，從而打破了手提遊戲機的常識質數。



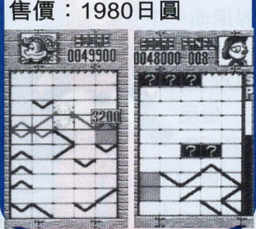


3月遊戲巡禮





製造商：KOTO
售價：1980日圓





製造商：BANDAI
售價：3800日圓



製造商：TAITO
售價：3800日圓



製造商：TOMY
售價：3980日圓



製造商：BANDAI
售價：3600日圓

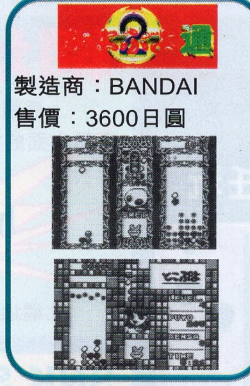




製造商：KOEI
售價：4200日圓



製造商：SAMMY
售價：3800日圓



製造商：BANDAI
售價：3600日圓

下旬



製造商：BANDAI
售價：3800日圓



製造商：BANDAI
售價：3800日圓

WONDER SWAN 遊戲時間表

發售日	遊戲名稱	製造商	售價	種類
4月1日	語樂王 TANGO!	TEAM P WONDER	3800 日圓	PUZ
	三國志 for Wonder Swan	KOEI	4200 日圓	SLG
	上海 Pocket	SUNSOFT	3800 日圓	PUZ
15日	元祖忍者查查丸	JALECO	3800 日圓	ACT
上旬	去釣魚!	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	3800 日圓	SPT
中旬	子育 QUIZ MY ANGEL	NAMCO	3800 日圓	ETC
4月	NICE ON	SAMMY	3800 日圓	SPT
	Beat Mania for Wonder Swan (暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
5月13日	SPACE INVADER	SUNSOFT	3800 日圓	STG
5月	MEDALOT · PERFECT EDITION (KABUTO VERSION)	IMAGINEER	3980 日圓	RPG
	MEDALOT · PERFECT EDITION (TAWAGATA VERSION)	IMAGINEER	3980 日圓	RPG
	風之古羅羅亞(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
	WONDER SONAR (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
6月	POCKET FIGHTER (暫稱)	BANDAI	價格未定	RAC
	VAITZ BLADE	BANDAI	價格未定	RPG
7月	鐵拳 ROULETTE (暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 (暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
99年春	PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	CHAOS GEAR (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	LAST STAND (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	超級機械人大戰 COMPACT	BANPRESTO	4500 日圓	SLG
99年夏	FLASH~ 數字之鐵人 ~ (暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	菊池秀行之魔界 CARD BATTLE (暫稱)	光文社	價格未定	TAB
	SIDE POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	SPT
	NEON GENESIS EVANGELION 使徒新生 (暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG
99年秋	TETRIS for WONDER SWAN (暫稱)	BBS	價格未定	PUZ
發售日未定	RADAR GAME (暫稱)	SAMMY	價格未定	TAB
	東京魔人學園符咒封錄 (暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	CLOCK TOWER (暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA (暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角 (暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	WAVE RAID (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	FAMISTAR (暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT
	ANCHORS FIELD (暫稱)	SAMMY	價格未定	SPT

SNK® HYPER NEOGEO WORLD '99

YUKI事記



Hi！上星期大家係咪忙着馬不停蹄地四出拜年呢？你在這段不用再四出為「利是」奔波，而又未返學的日子會做些甚麼呢？我和哥哥及其他隊友亦在這新年假期偷一下懶，沉迷於SNK早前的作品。這作品並非我善長的格鬥，而係PUZZLE Game，名為"MAGIC DROPS"，唔知大家對此遊戲否少少印象？此遊戲的玩法跟"PUZZLE BUBBLE 2"有些少類似，都係將三粒或以上同顏色的珠放在一起，將它消去，但玩法並非將顏色珠射上去，而是將同一顏色的彩珠取下後再射上去，這玩法令到遊戲更靈活，有更多變化，在跟哥哥和隊友比試時就更加刺激，需要非常專注，要眼明手快，手力好，靈活，只要稍一分心或一時間不知怎放彩珠，就足以導致失敗收場；人物方面就更可愛，而我的愛將就是一名為"THE FOOL"的細路，流著鼻涕的比試，多麼可愛。最可惜就是此遊戲已不能在機舖裡找到，不過現在就有個好消息，就是此遊戲已決定移植到Neo Geo Pocket Color上了，如各位有興趣，就不妨玩吓，而我就當然要第一時間買下再跟哥哥一決高低！

SNK 快訊

Neo Geo Pocket Color 免費任玩





我們的新產品Neo Geo Pocket Color現已有得試玩了，此部手提遊戲機可同時顯示最多146種顏色，畫面的細緻美麗相信你都可以想像得到，加上360°旋轉手制，令到玩者更能靈活操作，而支援軟件亦相當之多，如你都想親身一試，一睹畫面的精細程度，就快些到銅鑼灣時代廣場9樓E-2試玩了。

網址更改

上期同大家提過SNK有香港自己的網頁啦，但唔好意思，由於有關方面的技術上的問題，網址需要更改如下：

http://www.neogeo-hk.com

此網址現在趕工中，希望可在3月中和大家見面啦！

SNK Supporters Club會員請注意

我們現在籌備SNK Supporters Club會訊供會員參考，讓大家等了這麼久，先向各SSC member致歉，但我們現正努力籌備，希望能盡快送到各會員手中。

另外，只要你是SSC member，如欲參加本公司於4月5日舉辦的"1999年SNK格鬥新世紀"遊戲展的話就不用寄信，只需到時出示閣下的會員証，就可帶同一位朋友到場盡情享受一下這遊戲展的精采樂趣。

「1999年SNK格鬥新世紀」舉行日期更改

原定於3月20日於香港皇家太平洋酒店9樓舉行的「1999年SNK格鬥新世紀」遊戲展，現由於本公司希望配合更多新軟件，令遊戲展內容更豐富，決定將舉行日期順延至4月5日，請各位注意。其他詳情請留意Game Player的報道。

另外，如你都想蒞臨這遊戲展，請連同回郵信封寄到尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室SNK ASIA宣傳部收，信封面請註明「索取"1999年SNK格鬥新世紀"入場券」，每位來信的讀者獲得入場券兩張，名額有限，請從速來信。

1999 SNK 格鬥新世紀
NEOGEO POCKET COLOR
KING OF FIGHTERS R-2
&
K.O.F. FOREVER FESTIVAL

日期：1999年4月5日
時間：下午1:00至8:00
(2:30-3:00拳后大賽；3:30-5:00 K.O.F. Team Battle)
地點：香港皇家太平洋酒店9樓太平洋廳

K.O.F.拳后及KOF TB 3X3比賽招募

如閣下年滿16歲，熱愛K.O.F.格鬥遊戲，面對身邊家人朋友已未逢敵手，現在給你一個挑戰各大高手的機會：如你是女士，就參加K.O.F.拳后比賽；如你有三兩知己，更可參加K.O.F. Team Battle 3×3對戰賽。參加者需填妥以下表格寄到尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室SNK ASIA宣傳部收，封面請註明「參加"拳后／KOF TB"比賽」，參賽者及勝出者將獲豐富禮品。

K.O.F.拳后及KOF TB 3X3比賽報名表格

參加類別：□ K.O.F.拳后　□ KOF TB 3 × 3

姓名：＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿

身份証號碼：＿＿＿＿＿＿

日間聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

(KOF TB 3 × 3參賽者專用)

隊員姓名：	1.	2.	3.
年齡：	1.	2.	3.
身份証號碼：	1.	2.	3.
日間聯絡電話：	1.	2.	3.



代表日本冬季終結的大型業務用遊戲展覽「AOU 1999 AMUSEMENT EXPO」，終於在今年的2月17至18日舉行，會場與去年同樣是千葉的海濱幕張MESSE(日本CONVENTION CENTER)1・2・3 HALL，其中首日是特別招待日，只接受邀請入場，而第二日則為一般招待日，歡迎業內人仕到場參觀。

說到是次AOU SHOW最受矚目的地方，不可不提，當然是KONAMI一系列音樂體感遊戲，其次則可以算是開發度只有42 %的《STREET FIGHTER III》系列最新作《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～》，以最高的姿態擊敗了同場其他作品，奪得日本業務用遊戲專門誌《GAMEST》選舉中的最佳製作和最受歡迎遊戲兩個獎項。此外，在去年「36th AMUSEMENT MACHINE SHOW」出盡風頭，由SEGA開發的高性能汎用CG基板「NAOMI」也是今次AOU SHOW的重點，因為連計其他廠商在內，作品數目就已經超過十五個以上，其中以TECMO製作的3D對戰格鬥續篇《DEAD OR ALIVE 2》、SEGA鈴木裕策劃的《F355 challenge》，以及著名動作遊戲續篇《STRIDER飛龍》最受業內人仕所注目，再加上其他首次公開及發表的作品，所以內容的豐富程度絕不比去年遜色。



CAPCOM

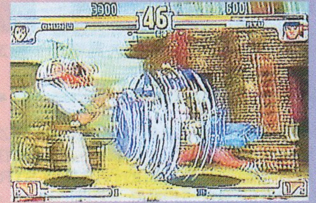
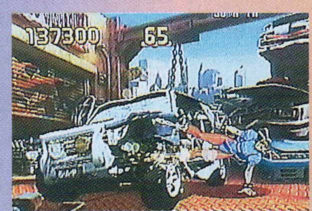
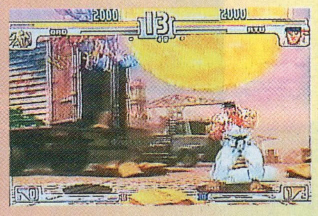


既然《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～》是今次展覽最受注目的對戰格鬥作品，CAPCOM宣傳重點絕對沒有理有放在其他遊戲身上，所以單單同場攤位之中，就已經設置大大小小超過二十多部的機體供在場人仕試玩，場面好不熱鬧，所以也難怪其成為今次AOU SHOW的大贏家之一。

至於除了《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～》之外，同場亦有展出剛於日本推出不久的NAOMI立體對戰活劇《POWER STONE》，和預定近日推出的射擊作品《GIGA WING》。此外，CAPCOM同場也播放了最新一輪遊戲的宣傳短片，其中初次公開名作續篇《STRIDER飛龍》的映像，令到不少在場人仕駐足觀賞。

展出作品

《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE ～ Fight for the Future ～》

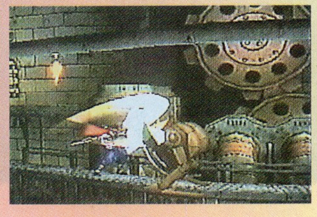




距前作年多後推出的最新作品《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～》，正如97年「35th AMUSEMENT MACHINE SHOW」中公開的宣傳短片同樣，今集新加入的人物不單止是大家耳熟能詳的女性角色「春麗」，而且也有四名不同風格的原創角色，其中包括難以捉摸的空手道少女MAKOTO、雌雄難辨的儲系角色REMY (GUILE？NASH？)、擁有多項特殊能力的人型殺戮兵器TWELVE，以及拳蹴打擊主力的謎之角色Q (機械刑事K？)。此外，前作的十四名基本和隱藏角色依然保留，各種操作、設定、BOUNS STAGE亦重新整理，而且追加一個能夠在每場戰鬥之後給予玩者技術評分的「GRADE JUDGE SYSTEM」，令到遊戲內容更為豐富，現稱開發度為42 %，預定今年春季推出。

《STRIDER 飛龍》

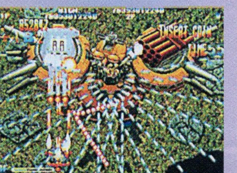


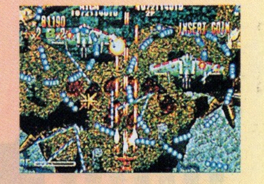




著名的橫向捲軸動作遊戲、CP SYSTEM初期的第三個作品《STRIDER飛龍》，在闊別十年之後，今年再次以續篇的姿態於業務用街機上登場。遊戲採用SEGA高性能基板「NAOMI」開發，同樣以橫向捲軸動作的形式進行，人物造型以去年對戰格鬥作品《MARVEL VS. CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～》的設定為依歸，利用動畫形式表現，配合立體多邊形的背景所構成，因此能夠造出多種表裏層次的效果，雖然暫未公布遊戲其他內容，不過已是相當令人期待的作品。

《GIGA WING》





由CAPCOM與新晉廠商TAKUMI (匠) CORPORATION，利用CPS II共同開發的縱向射擊 (橫置畫面) 遊戲《GIGA WING》，今次終於以展出作品的形式與業內人仕見面。遊戲的角色原畫設定由編繪《羊之歌》、《黑鐵》等作品而聞名的漫畫家「冬目景」先生負責，其中設有四部不同特性的機體任意選擇，開發度為100 %，同樣預定今年春季推出。

SNK®





在是次AOU SHOW比較尷尬的廠商，因為自家的新展出作品就只有於港日已推出了好一段日子、採用HYPER NEO GEO 64製作的3D對戰格鬥遊戲《餓狼伝説WILD AMBITION》，其他則是為美國廠商ATARI代理的作品，不過由於是次展覽中ATARI也有設置自己的攤位，加上剛發表不久的《METAL SLUG 2》改良版本《METAL SLUG X》及傳聞中的《龍拳之拳3》(暫稱) 和2D《SAMURAI SPIRITS》系列最新作未見影蹤，所以至目前程度也未及其他廠商表現地高。至於EVENT方面，SNK公布決定加入SEGA，利用NAOMI開發製作遊戲，雖然暫未知道是續篇或是原創作品，但是總算是個令人期待的消息。



TAITO®

對比去年，雖然今次AOU SHOW中，TAITO沒有《電車GO！》系列的最新作品，不過攤位的注目程度卻沒有就此比下去，其中TAITO主力在於逐漸普及化的新開發基板「TAITO G NET」(基本性能與SYSTEM 12相約)身上，而且更一口氣展出兩個不同類型的作品，同場加映還有SUCCESS製作的MINI GAME集會遊戲《讓我領教一下你的本領》。此外，TAITO攤位之內除了展出大量景品機體，亦有展出多種特殊專用機體作品，所以也吸引到不同層面的入場人仕瀏覽觀賞。





展出作品

《SUPER PUZZLE BOBBLE》

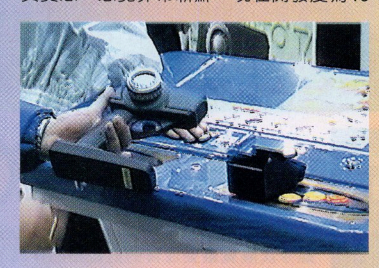
《PUZZLE BOBBLE》系列的最新作品，繼MVS、ST-V，以及FX-1等多種基板作為平台之後，今趟首次以「TAITO G NET」開發製作，除了追加不同的新角色和道具之外，遊戲各項設定也重新改良，令到難易度及遊戲性大幅增加，預定本月推出。





《RC GO！》

繼模擬駕駛電車遊戲《電車GO！》大受歡迎後，TAITO今次再下一城，利用「TAITO G NET」和特殊操控器「RADIO-CONTROLLLED CAR」(略稱"RC")嘗造模擬操控遙控車遊戲《RC GO！》。其中遊戲最大的特點，就是要透過「RADIO-CONTROLLLED CAR」操控遙控車進行，從而令人體驗操控遙控車的真實感，感覺非常新鮮，現在開發度為40％，預定今年6月推出。



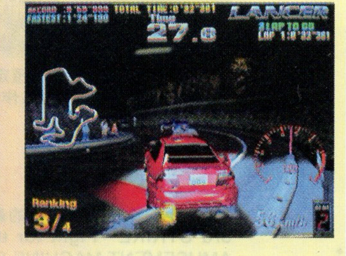




《BATTLE GEAR》

自稱於業務用中車種數量最高的賽車遊戲《BATTLE GEAR》，是繼《SIDE BY SIDE》系列之後TAITO又一新開發的作品，遊戲是採用日本國內六間最受歡迎的汽車生產商，包括TOYOTA、NISSAN、HONDA、MAZDA、MITSUBISHI及SABARU合共二十一款車種，通過六間汽車生產商的協力和認可，將每部車的獨有性能完全忠實重現。《BATTLE GEAR》利用TAITO最新型號的CG基板「TYPE-ZERO」製作，能夠造出高畫質和解像度的CG效果，表現絕對不比SEGA的MODEL 3所遜色，而且遊戲更設有日本全國RANKING計畫，令到樂趣大為增加，預定3月推出。

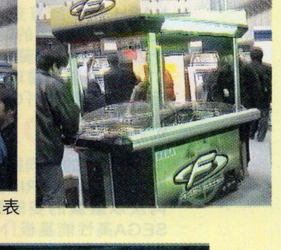




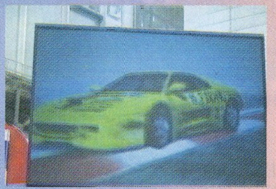
SEGA™

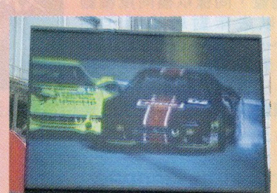
是次展覽中展出最多遊戲作品的廠商SEGA，今次主力集中於高性能汎用CG基板「NAOMI」身上，相反以往主力「MODEL 3」作品就只有已於日本推出的《VIRTUA STRIKER VERSION'99》和《SPIKE OUT～FINAL EDITION～》，所以業內人仕均有理有相信SEGA將會以價格較低的「NAOMI」，逐漸取代普及性較高的「MODEL 3」，成為日後業務用街機基板的主流。

要數SEGA攤位內最受注目作品，不得不提，就是以映像的形式登場，由鈴木裕策劃的最新FERRARI賽車作品《F355 challenge》，雖然SEGA只是播出短短數分鐘的宣傳片段，但是利用三個螢光幕將左、右，以及中間視點顯示的實時處理表現卻足已令各界在場人仕目瞪口呆。



此外，同場亦有展出由彩京製作，採用MODEL 2開發的立體射擊遊戲《PILOT KIDS》，雖然據稱開發商是活用MODEL 2性能極限製作，可是由於遊戲已在日本推出，所以吸引性也相對大大下降。



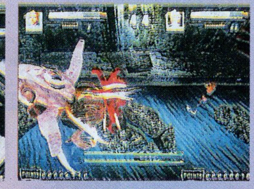


展出作品

《ZOMBIE REVENGE》

終於落實作品名稱，以拳銃擊倒喪屍的動作遊戲《ZOMBIE REVENGE》(前名《BLOOD BULLET～THE HOUSE OF THE DEAD·SIDE STORY～》/《ZOMBIE ZONE》)，遊戲內容相信不用多說，其中展出完成度為100％，預定近日推出。

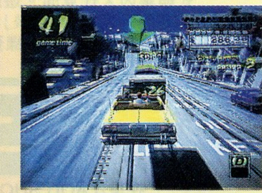




《CRAZY TAXI》

由AM 3研製作，採用「NAOMI」開發的最新賽車遊戲《CRAZY TAXI》，基本玩法與去年同廠推出的另一作品《HARRY DAVIDSON》相類，遊戲以美國西岸作為背景舞台，同樣需要玩者在有限的時間之內，使用任何方式將乘客送達目的地，內容極之瘋狂刺激，相信喜歡後者的人定必鍾愛，預定2月尾推出。





《Flash Beats》



就在音樂遊戲成為近年話題作品的同時，SEGA亦不甘示弱，也要來趁過熱鬧。除了上屆AM SHOW展出的數款音樂體感作品之外，今次SEGA則公開全新概念的SPORT ACTION音樂遊戲《Flash Beats》，是透過音樂節奏來扳打往返的霓虹光，難度亦頗高，預定近日推出。

《AIRLINE PILOTS》



AM 1研製作、日本航空株式會社協力，採用「NAOMI」開發的航空模擬駕駛遊戲《AIRLINE PILOTS》，遊戲重點1需要玩者學習操控大型旅客機，由羽田機場及東京上空前往指定的目的地，以安全着陸為目標！其中機體模擬設計的機艙一點兒也不馬虎，全部均是依據實物製作，加上擬真的體感效果，絕對能令操作環境再次重現，預定3月中旬推出。



《GIANT GRAM全日本PROFESSIONAL WRESTLER 2 IN日本武道館》





在AOU SHOW中同場展出的NAOMI與Dreamcast作品《GIANT GRAM全日本PROFESSIONAL WRESTLER 2 IN日本武道館》，是年前推出的《全日本PROFESSIONAL WRESTLER FUTURE RING VIRTUA》之續篇，其中今集最特別的地方，就是可以透過Dreamcast專用VISUAL MEMORY使兩者連接，將Dreamcast版中所育成的原創角色，再次搬至NAOMI之上，預定今年春季推出。

《Gun Beat》

曾於各款家庭用遊戲機上推出過不少受歡迎作品的廠商TREASURE，今次參展作品是加入SEGA後首個利用「NAOMI」開發的賽車遊戲《Gun Beat》。雖然遊戲本身是以賽車為主，不過其與別的作品最不同的地方，就是採用控桿和按鈕進行，令對戰時攻擊對手更為簡易，最多能夠四人同時進行，是個相當不俗的作品。

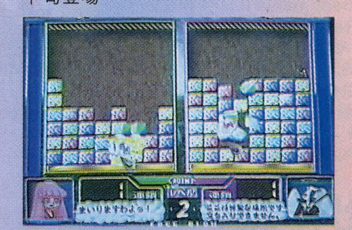


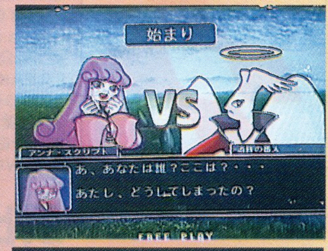




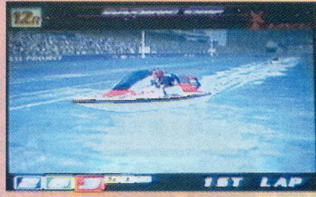
《對戰PUZZLE CROUTE STONE》

利用「NAOMI」製作的首個PUZZLE GAME《對戰PUZZLE CROUTE STONE》，雖然玩法非常簡單，但是遊戲性則絕不遜於同類型的作品，預定3月下旬登場。





《BOAT RACE 2》/《RING OUT 4×4》

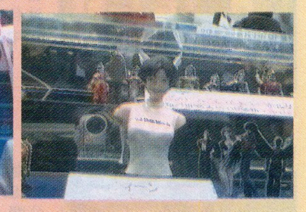


兩者同樣以宣傳片段的形式展出，其中前者是競艇遊戲《BOAT RACE》的續篇，而後者則是去年AM SHOW中以《NAOMI DRIVE》暫稱所發表的作品。

namco







近年對景品越來越重視的廠商namco，由於今年展出的注目作品不多，而且傳聞中的《鐵拳3》改良版和《鐵拳》系列最新作亦未見有任何舉動，所以聲勢也略遜於去年，其中除了自家的六個作品之外，同場攤位也有展出剛於香港推出不久，與ATLUS為ENIX代理的音樂動作遊戲《BUST A MOVE〜Dance & Rhythm Action〜》。

展出作品

《500GP〜FIM WORLD CHAMPIONSHIPS〜》

利用基板SUPER SYSTEM 23開發的最新電單車競賽作品，也是今次AOU SHOW中namco重點宣傳遊戲之一。其中遊戲是namco初次與電單車製造商合作開發，加上日本現役電單車手和實際場地的詳細資料，所以能夠造出有別於過往作品的實感，開發度為100%，預定3月上旬推出。





《ANGLER KING》

同樣利用SUPER SYSTEM 23開發的釣魚遊戲《ANGLER KING》，是另外一款比較大型的體感遊戲，由於遊戲基本是以釣大魚為主，所以與大魚搏力時絕對不能掉以輕心，而且遊戲最大特色的地方，就是能夠通過機體上的魚竿，讓玩者體會各種釣魚時的力度效果，感覺十分之有趣呢！









《FINAL FURLONG 2》

也是利用SUPER SYSTEM 23開發的模擬競馬遊戲續篇《FINAL FURLONG 2》，在日本方面已經正式推出，遊戲基本玩法不變，除了畫質大幅強化之外，更追加多隻主要馬匹和新比賽場地，令到遊戲內容更為豐富。



《GUN BARL》

由PlayStation逆向移植的SYSTEM 11射擊作品《GUN BARL》，是相距前作五年後推出的最新續篇，玩法與前作同樣是以射擊的形式來進行各種迷你遊戲，不過可能因為遊戲已於早前推出過家庭用版本，所以或會對遊戲吸引性有着影響，預定近日推出。







《Submarines》



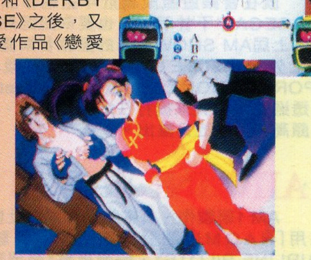
以控制潛水艇為題材的射擊遊戲《Submarines》，重點是要操縱潛水艇在海上擊潰敵人，由於機體畫面表示是以潛望遠鏡的形式進行，所以別具真實感，推出日期未定。

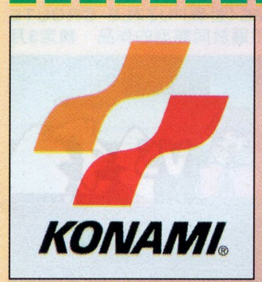


《戀愛QUIZ HIGH SCHOOL ANGEL》

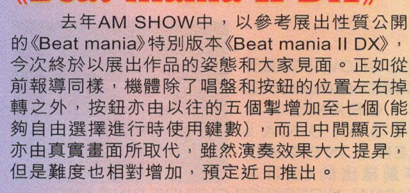


繼《子育QUIZ》系列和《DERBY QUIZ MY DREAM HORSE》之後，又一以問答形式的模擬戀愛作品《戀愛QUIZ HIGH SCHOOL ANGEL》，遊戲採用SYSTEM 12製作，由著名RPG《LUNAR》系列CHARACTER DESIGN窪岡俊之擔任人物設計，玩法除了基本繼承前數作系統之外，也會有各種新追加的元素，內容相當豐富，推出日期未定。





與去年同樣，KONAMI的宣傳重點依然放在音樂體感遊戲之上，其中繼有《Beat mania II DX》和《Dance Dance Revolution 2nd MIX》之外，更有公布已久的《GUITAR FREAKS》，以及首次公開的《drum mania》供在場上仕體驗，再加上剛發表的模擬狙擊手遊戲《SILENT SCOPE》，KONAMI絕對是今次AOU SHOW中人流最多的參展攤位。





展出作品

《drum mania》



首次公開的系列最新作《drum mania》，遊戲是以打鼓為中心，通過機體上的四面電子鼓，以及位於機體下方的腳踏進行，其中需要依據節奏來敲打和按踏，形式與《Beat mania》相類，其中能夠與同期另一作品《GUITAR FREAKS》連結組合，大玩合奏曲目，所以吸引性和注目度均是同系列之中最高。





《GUITAR FREAKS》



曾以開發中試版形式瀰臨香港的模擬結他作品《GUITAR FREAKS》，今回首次以完成版的姿態於大型展覽公開，遊戲主要依據節奏來按下三個代表弦線的按鈕和一個代表彈奏的撥弦鍵(Picking)，而且也能與《drum mania》連結組合，也是KONAMI本屆重點宣傳遊戲之一。

《Beat mania II DX》



去年AM SHOW中，以參考展出性質公開的《Beat mania》特別版本《Beat mania II DX》，今次終於以展出作品的姿態和大家見面。正如從前報導同樣，機體除了唱盤和按鈕的位置左右掉轉之外，按鈕亦由以往的五個擊增加至七個(能夠自由選擇進行時使用鍵數)，而且中間顯示屏亦由真實畫面所取代，雖然演奏效果大大提昇，但是難度也相對增加，預定近日推出。

《Dance Dance Revolution 2nd MIX》

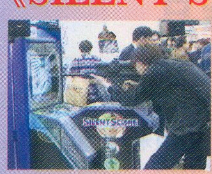


不用多說，大家也知道是現時本港最受歡迎的作品《Dance Dance Revolution》之續篇，其中歌曲數目是前作的兩倍，不單止追加前作《Dance Dance Revolution Version 1.5》中的隱藏模式「ANOTHER MODE」及舞步對戰模式「STEP BATTLE」，而且更引入連接《Beat mania II DX》的通訊設計「Dance Dance Revolution Club Kit」，令到遊戲內容更為豐富。

《pop'n music 2》

也是近期於業務用遊戲機中心大受歡迎的作品之一，而今次續篇主要會追加全新角色和原創歌曲，以及能供多人同時進行的「PARTY MODE」，推出日期未定。

《SILENT SCOPE》



同樣已於早前率先抵港的遊戲，是為KONAMI最新模擬射擊作品《SILENT SCOPE》。遊戲是以模擬狙擊(SNIPER)目標形式進行，利用畫面內的RIFLE SCOPE(副畫面)搜索目標，在發定時間之內要將犯罪者全部消滅，是個相當具創意的作品，推出日期未定。

TECMO

要數TECMO今次AOU SHOW中最受注目的作品，當然是以映像性質公開的對戰格鬥續篇《DEAD OR ALIVE 2》；相反基板方面，則可算是與SYSTEM 11(PlayStation互換性基板)同性能基板TPS(TECMO PlayStation互換SYSTEM BOARD)，因為其一口氣公布超過五個即將在PlayStation上推出的遊戲，所以同樣備受注目。此外，同場攤位之內亦有展出《MEGATOUCH》系列最新作《MEGATOUCH XL 6000》供在場人仕試玩，其反應也甚為熱烈呢！

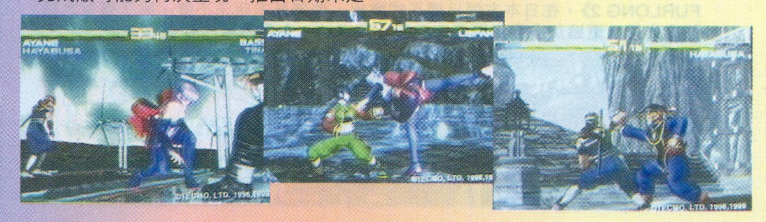


展出作品

《DEAD OR ALIVE 2》



NAOMI首個對戰格鬥作品《DEAD OR ALIVE 2》，也是TECMO今次宣傳重點之一，遊戲畫面質素和效果毋庸置疑，背景表現絕對超越現時任何一個3D對戰格鬥遊戲，其中今集採用實景取代以往的DANGER ZONE設計，而且在《DEAD OR ALIVE＋＋》中的「TAG BATTLE」系統亦重新改良，令到相方能夠於戰鬥中隨時交換角色。不過或許現在仍是開發中版本的問題，所以遊戲經常出現慢動作的情況，還有前作備受好評的女性胸部MOTION CAPTURE設計亦不復見，希望完成版時能夠再次重現，推出日期未定。

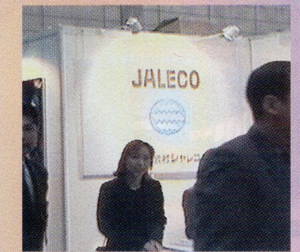


JALECO

近年於業務用市場方面較為沈寂的JALECO，在是次展覽亦只有展出三個最新作品，其中包括剛於日本推出的音樂遊戲《VJ》、麻雀作品《IDOL雀士SUCHIE-PAI III》(暫稱)，以及為廠商IGS代理的動作遊戲《三國戰紀》。

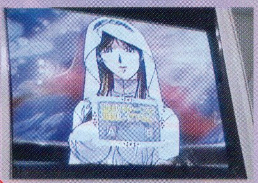












《三國戰紀》

已於近日在港推出，由IGS製作，是個橫向形式的動作遊戲，以三國時代為舞台，雖然表面風格與《吞噬天地II》十分相似，但是操作系統則與《Dungeons & Dragons》系列相類，相當不俗的作品。





《IDOL 雀士 SUCHIE-PAI III》(暫稱)

首個採用NAOMI製作的十八禁麻雀遊戲，也是JALECO著名麻雀系列《IDOL雀士SUCHIE-PAI》的最新續篇，人物設計依然是由園田健一負責，保留前作中大部份重要角色，而其他則屬重新設計的原創人物，推出日期未定。

EIGHTING

曾製作《魔法大作戰》及《BATTLE GAREGGA》系列而聞名的廠商EIGHTING，在是次展覽中，就只有剛於早前發表的縱向射擊遊戲《BATTLE BAKRAID》為攤位展出作品，遊戲系統與同廠的另一射擊作品《BAT RIDER》相約，是個令人期待的作品，推出日期未定。

ATLUS

一如以往，ATLUS主力仍集中於景品系列和PRICRA各種貼紙相機體之上，而展出作品就只有與namco為ENIX代理的音樂動作遊戲《BUST A MOVE～Dance & Rhythm Action～》，所以攤位場面也顯得比較冷清。



ATARI／ MIDWAY

美國著名廠商ATARI及MIDWAY，雖然旗下作品大部份均已經由日本廠商取得代理權，但是他們每年均會參展商的姿態於場內助慶一番，而在今次AOU SHOW中，ATARI及MIDWAY就分別展出了《WAR～FINAL ASSAULT～》《ROAD BURNERS》、《HYDRO THUNDER》、《CARN EVIL》，以及《VAPOR TRX》數個不同類型、高質素的作品，務求將不同口味的遊戲引入亞洲區市場。















AOU SHOW 99 揭示街機新潮流，只看書中介紹，你又點會夠喉？



《遊戲誌》第 96 期

隨書附送「AOU SHOW SPECIAL 99」VCD，
帶你到現場睇真各款最新街機遊戲。有聲有畫，份外傳神。

3月13日發售



新GAME介紹

製造商：NEC Interchannel　　發售日：1999年2月25日
價格：5800日圓　　記憶：2～13 Block
SLG

Present by：山寺良牙

這個世界的存亡可以關係於你手中

FAVORITE DEAR

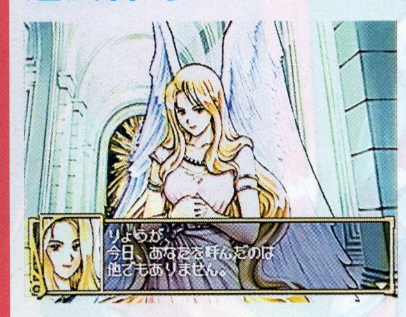
The seed you sow does not come to life unless it has first died.

FAVORITE DEAR フェイバリットディア

前言

上期曾介紹過遊戲中出場的人物，今期則會著重說明有關遊戲的進行方式。

遊戲目的



玩者的身份之一位天使，而在一個叫伊科斯（インフォス）的世界上不斷出現破壞世界和平的事，玩者的目的就是在這個世界上找尋各個有勇者資格的人，並且勸服他們成為勇者，去拯救這個開始被罪惡侵食的世界，令其回復昔日和平的光彩。

12位勇者候補生超簡說



在這個世界上，存在著12位有勇者資質的人，而他們是散居於各地，你能否找尋到他們，並令他們成為一位能拯救世界的真正勇者呢？

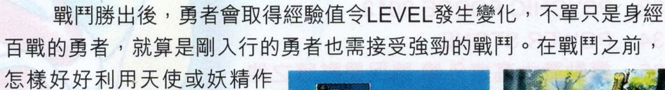
遊戲特色

此遊戲綜合了三類型SIMULATION遊戲的特質而成的作品，現在簡單的解釋一下其綜合的類型。

其之一→→→→戰略 SIMULATION



遊戲地圖基本以座標（X：Y）來表示各處的地方及發生事故的地點，玩者怎樣去調配勇者們，並盡快解決事件就是本遊戲戰略SIMULATION部份的關鍵。因為如果事件放置過久而不理會的話，事件便會自動消失，並且直接令世界和平度下降。



其之二→→→→角色扮演 SIMULATION

戰鬥勝出後，勇者會取得經驗值令LEVEL發生變化，不單只是身經百戰的勇者，就算是剛入行的勇者也需接受強勁的戰鬥。在戰鬥之前，怎樣好好利用天使或妖精作戰鬥支援，令到戰鬥輕易勝利。而戰鬥時，怎樣令戰術平衡來防禦、攻擊及補給，也是這戰術遊戲的特點。



其之三→→→→育成 SIMULATION

遊戲中這個育成系統亦十分重要，因為他是關連著天使與勇者的關係，試問一個不信任你的人，又怎會聽從你所發出的指示呢？至於怎樣去令勇者與天使的「信賴度」增加呢？當然就是玩者所作出的行動而決定了，行動包括了戰鬥時的支援、送給勇者的禮品、給勇者的裝備及交談中的回應等多項。





流程簡詳說

遊戲基本以四個行動構成1 TURN(1個月)，現在就解釋一下各行動構成的內容。

第一步行動——行動表組成

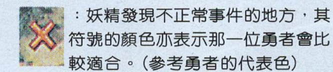


除了玩者(天使)本身外，亦需決定幫助玩者們的妖精們的行動。玩者(天使)方面的行動有：休息(待機)「回復AP」、到天界(天界へ)及跟隨勇者行動(勇者の発見)「可作戰鬥援助」；妖精們的行動則有：放假(休暇)「壓力下降及回復HP」、尋找敵人(敵の探索)、尋找勇者(勇者の発見)、及跟隨勇者行動(勇者と同行)「可作戰鬥援助」。

此外，亦可查看現時世界上各地的狀態及各人的有關能力值，而地圖上的標識則有如下解釋。

：發現勇者的地方而天使還未去打訪(參考勇者的代表色)

：已認識的勇者的現時所在地(參考勇者的代表色)



：妖精發現不正常事件的地方，其符號的顏色亦表示那一位勇者會比較適合。(參考勇者的代表色)



：不是由妖精發現而自然發生的事件

當決定了天使及妖精的行動後，便可按決定進入下一步。

第二步行動——行動實行

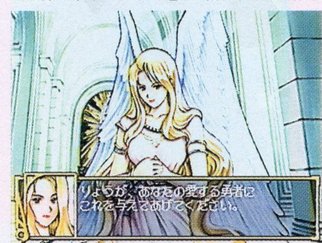




完成上一步後便會立刻進入這處，當中可以看到各勇者的移動，而在移動時或抵達目的地(發生異常事件地點)後，除了有可能發生特別事件外，亦有可能遇上敵人，既然遇到敵人的話當然就是立刻進入戰鬥畫面。

戰鬥方面，基本上是由勇者(電腦)自行行動的，不過如果是天使是早已決定與該勇者同行的話，便可在戰鬥中作援助，例如：魔法攻擊、回復體力之類。不過注意的，如果天使不是同行的話，除了可以看到戰鬥外便不能作出任何支援。若戰鬥獲勝的話，勇者便會取得經驗值，從而LEVEL亦會上升；而該戰鬥屬於要解決事件的話，除了可取得經驗值外，亦可令世界的「和平度」回復一定的數量。

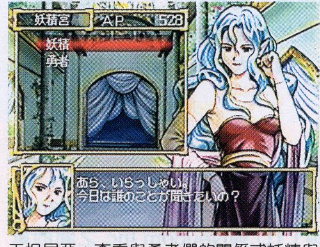
另外在上一步中天使所選的行動是「回到天界(天界へ)」的話，當然是可以回到天上，在天堂中可以與四位不同的高級天使會面，分別是「卡比艾露(カブリエル)」、「娜滋艾露(ラツィエル)」、「天坦尼亞(ティタニア)」、「尼美艾露(レミエル)」。



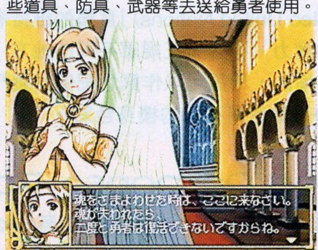
卡比艾露：可以聽取有關世界狀況，有時更可取得一些寶物。



娜滋艾露：可以利用持有的AP去換取一些道具、防具、武器等去送給勇者使用。



天坦尼亞：查看與勇者們的關係或妖精與勇者們的關係，不過會使用20 AP。



尼美艾露：在戰鬥中死去的勇者可以在此使其復活，不過還要盡快進行，否則勇者的靈魂消失後便不能再復活。

第三步行動——結果報告



完成第二步的行動後，妖精便會出現並且向天使(玩者)報告狀況，報告的內容包括有：勇者希望會面、事件解決及出現、勇者發現、失蹤、死亡、升LEVEL等。當中「勇者希望會面」中除了可以不會面外，有時更會有二人想會面天使，不過只能選擇一方，不能同時會面二人，而且亦會消耗少量AP。





會面方面，除了可以與他們交談而取得「信賴」外，有時更會取得一些不容易買入的道具及情報。







第四步行動——溝通與交流



最後一步就是與勇者們的溝通與交流，這個亦提是與他們提升關係的最好時候，當中的指令內容有：訪問「找已認識的勇者交往」、找尋(スカウト)「尋找及拜訪妖精找到的勇者候補生」。

訪問方面，除了交談之外，亦可送(贈)與他們武器、防具、道具之類，不同的勇者所需的裝備各有不同：而道具方面亦有他們的喜好，有些道具有時給了他們會不喜歡的。另外指示下一步(個)的任務或移動地點亦是在此供給他們，不過他們並不一定會接受該項任務，而勇者是否接受任務的主因在於「勇者對天使的信賴度」。



：遊玩中

：進食中

：修行中

：睡眠中

：移動中

：任務進行中

另外在訪問前，亦需留意勇者們現時的行動，如果打擾到勇者便不好意思的。

找尋方面，當會面到勇者候補生時，天使會勸服他希想他們當勇者，不過有時並不一定一次便成功，有時要試多幾次才會成功。

最後，就是要留意使用訪問及找尋指令時，是需使用10 AP的。



基本上1個月的流程便是以這方式進行，至於天使能否於10年內消滅所有罪惡令世界回復昔日和平的光彩，就得看你了！

製造商：NAMCO　發售日：予定1999年發售
價格：未定　記憶：2 Block
PS／STG／DUEL SHOCK／NEGCON／ANALOG STICK

Present by：山寺良牙

新·型·機·陸·續·登·場

ACE COMBAT 3 electrosphere

前言

※畫面仍屬開發中

前期「小健健」曾介紹過《ACE COMBAT 3——Electrosphere——》內一些資料，而今次再次收到新的機密情報，並且解通了密碼，現在為各位報道敵人的動向。

新型機種

未來的大型超音速客機？

今次新出場的機種，外形像現時世界上唯一的超音速客機——和諧式(CONCORD)，據說是遊戲中出場的大型超音速客機，傳聞這客機是某些VIP或是國賓級要員乘坐，從各種衛星圖片及地面部隊拍出來的照片所知，這機並不是敵人，好像還是要保護它，避免被擊墜喎！



新人物登場

上回解開了三位人物的身份，今次終於再將一位人物的身份解開了，現正印出他的有關資料。

姓名：Abyssal Dision
（アビサル＝ディジョン）
通稱：Dision
所屬公司：General Resource LTD.
年齡：42歲
身高：186 cm
體重：80 kg

解說：General Resource LTD.的最強機師(ace-pilot)，擁有很多謎的人物，思考回路十分冷靜，對任何事也能迅速應變，而且也有十分強的意志；另一面，由於他年幼時便已失去雙親，意外地亦擁有羅最蒂克的一面。

特別名稱解釋

General Resource LTD.



由巨大資本總合體而誕生的企業，是持有所有產業的多國籍企業，她是隨著資本主義的發展而令企業的經濟市場國際化，再加上收購及合併其他企業進化而成的巨大資本總合體，在這個過程中演變出不受國家規約的多國籍企業體General Group。

Neucom Inc.



隨著技術革新及獨占先進技術而急速發展的企業，她原是政府的太空總署「UNSA(United Nation Space Administration)」，後來發行國債卷而令其民營化，從巨大航空公司轉身成共同企業時，由於扯去了大量General Resource LTD.員工的關係，一直被認為是她是威脅著General Resource LTD.。

UPEO (Universal Peace Enforcement Organization)

新聯合國「NUN(Neo United Nations)」直屬的維持和平組織，在實行力上，她擁有與正規軍同等甚至是以上的實力，不過與正規軍不同的地方，就是她基本是解決企業間持續的紛爭。而行動性格上所裝備的，均是可以作緊急配備的戰鬥機，機種大多由General Resource LTD.提供，不過UPEO是會使用不同的機身色彩。



SARF (Special Armed Response Force)

棣屬UPEO的應急部隊，故事中出場的隊伍除了主角外，亦有Erich Jaeger、Fiona Chris Fitzgerald及Rena Hirose(紘瀨玲名)三位同僚，去鎮壓及調解今次General Resource LTD.與Neucom Inc.之間的軍事正面衝突。

新的故事





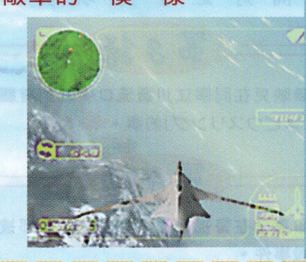
由《ACE COMBAT 3——Electrosphere——》資料公開這麼久，好像還沒聽説過她的故事，今次本人就綜合一下情報機關所收集得來的資料作出簡單的分析。

於2×××年，一些跨國性的企業日益狀大，在商業社會之間，收購、合併的事餟見不少，而在這些收購與合併之中，最後出現數間超級巨大的跨國企業，巨大的程度足以超越國家及法律，遊戲中其中兩間企業分別是General Resource LTD.及Neucom Inc.。這兩間企業向來就處於緊張狀態，後來General Resource LTD.借口進行軍事演習，實際上是向Neucom Inc.報復，亦因此令兩企業進行交戰狀態。

而另一方，玩者的身份是世界維持和平組織「UPEO」的應急部隊——SARF(Special Armed Response Force)的機師，與同事Erich Jaeger、Fiona Chris Fitzgerald及Rena Hirose(紘瀬玲名)去鎮壓有關紛爭。

經過多場的戰事後，同事們開始信賴主角(玩者)的實力；可是另一面亦對於UPEO的「日和見主義」做事方針抱懷疑態度。之後在某場戰鬥中，General Resource LTD.的最強機師Abyssal Dision想勸誘玩者「跳槽」，究竟在這面前主角會怎樣選擇呢？而這個決擇除選了主角的命運外，亦竟然不知道也是關乎世界的命運！那結果會如何？那便要讓玩者去決斷了！

最新遊戲畫面入手

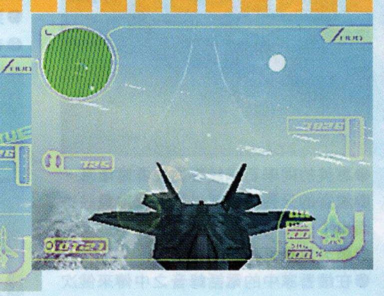




☆雖然UPEO的機種是由General Resource LTD.或Neucom Inc.製造，不過由於機身色彩不同，不會混淆敵我，而性能方面亦是與敵軍的一模一樣。



☆此數格照片足以説明遊戲中其中一個任務，是援護UPEO的貴賓專機。圖中看見找到貴賓專機後，要留意四周有否敵人會偷襲。



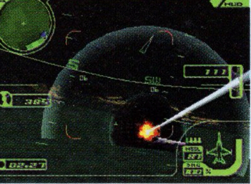
☆當飛機於高空作急速回旋時，機翼尖端會出現(拖出)一條長長的雲帶，這稱作「航跡雲」，遊戲中亦能表現出這種狀態，不單是敵機，連自機也能做到。

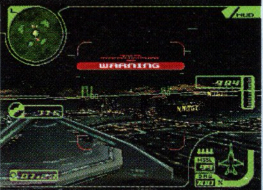
☆前期曾介紹過有關自由視點切換的事，今次再有更加多的新畫面公佈。













☆另一個於夜間的任務，從畫面所見是攻擊於海上航行中的戰艦，另外亦有一些海岸上不可攻擊的設施出現。

今次由情報機關所收集的資料便到此為止，再有最新消息會第一時間公佈！

製造商：講談社　發售日期：2月18日
售價：5800日圓　記憶：1-15 BLOCKS
AVG/ MEM/ 對應NANLOG手掣

TEXT：赤目黑龍

完全俾變態狂魔玩弄的故事
感應少年EIJI



完全睇故事式介紹

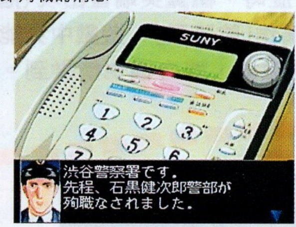
《感應少年EIJI》是一個非常「正統」的AVG遊戲，玩者只要依從指示便可以完成，不過，當中有也有一小點的解謎成份，而在遊戲之中最重要的便是玩者要好好的利用映兒的感應能力，而且要善用二人的特性，互相調換行動，這樣才可以得到最多的資料；而在遊戲之中，玩者記着要將所有的房間也調查，而且在進入房間之後，如果漏了東西未調查清楚，是不能離開房間的。而以下便是遊戲全29話的重點流程介紹：

第1話

●映兒利用感應能力查出毀壞那心愛電單車的凶手。
●凶手正向映兒的妹妹惠美威逼。
●映兒趕到(戰鬥EVENT)，將凶徒擊退。



●惠美的同學石黑綾香對兒非常傾慕。
●綾香的兄長健次郎以為映兒欺負綾香而出手……
●這天原來是惠美的生日。
●在綾香家中的電話錄音之中傳來健次郎殉職的消息。



第2話

●志摩 亮子(後作亮子)出場。
●亮子到健次郎遇害現場，調查健次郎和凶手的屍體。
●亮子的上司羽根山末吉對案件毫無懷疑。



第3話

●映兒在同學江川透流口中聽到有關「メビウスリング」的事。

第4話

●亮子在警視廳進一步調查健次郎被殺事件。
●到第一資料室找調查報告書。
●在羽根山的桌面找到報告書。



●到第一調查室(第一取調室)與目擊証人荒木和也會面。
●乘升降機到証物保管室。
●亮子在証物保管室前遇上綾香。

第5話

●映兒和惠美到達警視廳。
●映兒被困在第一調查室。
●福島滿為惠美取得調查室的鎖匙(30秒內)。



●在第二調查室之中見到綾香，而且自認為健次郎未婚妻的有川早紀出現。
●綾香取得健次郎的遺物——一張咭和一盒錄映帶

第6話

●亮子再到証物保管室取証物「刀」。
●到搜查一課找赤坂。
●到會議室找羽根山取証物保管室鎖匙。
●亮子取得証物。



第7話

●綾子在惠子家中觀看錄映帶。
●映兒收到亮子的電話，立刻往警視廳。
●亮子色誘映兒……



●映兒以感應力到事件和奇怪音樂和「メビウスリング」有關。

第8話

●映兒從江川口中得知「メビウスリング」和「D-TOWN」的關係。
●映兒和亮子一同前往D-TOWN調查。

第9話

●映兒和亮子要到每一間店鋪之中調查
●映兒在CD店中感應到之前的故怪音樂。
●映兒在B1的時裝店中感應到健次郎……
●二人在KOK珠寶店中得知麻藥組織的事。
●沒有會員証，二人不能到達CLUB JOKER。
●映兒憑感應知道事情跟中華料理中的怪人有關。
●映兒在中華料理店中感應到原來中華料理店和喫茶店的男女便是JACK和QUEEN。

第10話

●在中華料理店和JACK戰鬥(戰鬥EVENT)。



●擊倒JACK之後到喫茶店。
●在喫茶店之中與JACK和QUEEN戰鬥(戰鬥EVENT)。
●映兒和亮子從暗門追縱逃走的JACK和QUEEN。



第11話

●映兒與亮子發現JACK和另一人死在賭場之中。
●JACK的言：「King of K......」



●在映兒離開後，亮子開始調查屍體。

第12話

●映兒安全的離開D-TOWN，在街上遇上江川和葛西，而且從葛西口中得知現在綾香在自己家中暫住。

第13話

●亮子打算到電腦室繼續調查案件的真相。

●亮子先到自己的桌上將証物的「刀」送回証物保管室。

●亮子在搜查一課的房中見到羽根山，她要為羽根山倒茶才能得到電腦室的鎖匙。（大家可以在茶手間旁的雜物櫃中將污水倒入壺中……）



●最後，亮子竟然發覺所有的資料已被洗去。

●亮子從荒木手上得到神秘的CLUB JOKER會員證。



第14話

●惠美製造機會讓映兒能感應有關健次郎的遺物。

●亮子來找映兒一同到CLUB JOKER調查。

●剛考有川早紀和荒木和也與綾香回來，所以4人便一同前往調查。

第15話

●眾人無法開啟升降機，唯有分頭往JACK和QUEEN的店中調查。

●亮子和荒木到中華料理店調查。（只要在時限到達前和荒木說話便可以使時間得到回復。）



●在門口的接待處按動機關掣。

●得到提示，映兒和早紀便到喫茶店找輸入密碼的地方。

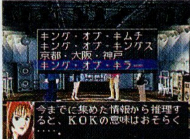
●得到時裝店的主人的提示，映兒在喫茶店門外的花瓶下找到打開大喫茶店間的鎖匙。

●在提示咭「J & Q」的提示下，映兒得知密碼是「112」。

●在升降機前又再次遇上流氓（戰鬥EVENT）。

第16話

●在CLUB JOKER之中，主要使用亮子調查，在亮子與鄰房的女子談話之後，眾人便要決定「KOK」的真正意思，而正確答是「King of Killer」（キング・オブ・キラー）



●映兒聽到那種奇怪的音樂，而且被4名女侍應襲擊，不過映兒不能還手，只能在60秒時間之內回避攻擊。

●最後，映兒將音樂停止，不過，那些女侍應來全部「自殺」！

●事件之後，4人便分頭開CLUB JOKER。

第17話

●4人安全離開D-TOWN。

第18話

●在學校之中，綾香和惠美竟然無意中發現健次郎那錄帶的秘密，原來是要用「PAL」制式來播才會看到真正的內容……



第19話

●由於事件仍有疑點，所以亮子繼續在警視廳調查。

●亮子到電腦室找尋資料。

●亮子到會議室找羽根山取開啟「講談銀行」事件檔案的密碼。

●事件的死者竟然是「有川真紀」！

●荒木突然來電……

第20話

●從荒木口中，亮子知道了情的真相，原來早紀是真紀的孖生妹妹。

●這之荒木來的目的原來是要殺死亮子……

●亮子被遭催眠的人襲擊，在逃過攻擊之後，終被荒木開鎗擊中……



第21話

●映兒回到家中，有川早紀突然到訪，二人看到惠美及綾香留下的字條，使用PAL制式看看錄映帶……

●知道了真凶的映兒，立刻趕往CLUB JOKER。



第22話

●亮子比映兒先一步到達CLUB JOKER。

●綾香在亮子和荒木對恃之時出現。

第23話

●映兒和早紀從下水道進入D-TOWN。

●在下水道的映兒收到惠美的球求電話。

●在通過下水道之後，映兒等遇上了QUEEN（戰鬥EVENT）。

●戰鬥後拾得下水道的鎖匙。

●回到下水道取得另一條鎖匙。

●打開通往D-TOWN的門。



第24話

●在進入D-TOWN之後，映兒聽到一聲鎗聲。

●利用在聲音測試室的KEY CARD開啟電子鎖。

●映兒關掉電掣讓亮子能向荒木反擊。



●綾香不幸中鎗。

第25話

●映兒先行往追捕荒木。



●映兒利用感應找到暗門。



第26話

●映兒進入荒木的基地之中。

●映兒在聽覺實驗室中救出早紀。



●從早紀手上取得鎖匙救出在鄰房中的惠美。

●映兒和惠美被困房中

●原來早紀便是King of Killer，而且美亦被逼渴下洗腦藥。



第27話

●在經過亮子的急救之後，綾香已經沒有生命危險了，而亮子亦跟着映兒追輯真凶。

●亮子跟着映兒的行走路線，進入了暗門。

第28話

●先前映兒所行的路已被封，亮子唯利用從綾香手上得到的KEY CARD開啟電子鎖繼續前進。

●在沿路上亮子在不同的實驗室中收集到不少早紀所做的人體實驗報告，而且亦知道了洗腦藥和洗腦音樂的特性，而且她亦猜到了誰人才是真正的King of Killer。



●利用抄回來的密碼開啟大門，取得「白色JAM」（白ジャム）

●亮子終於也趕到了。

●映兒正被惠美攻擊。

第29話

●映兒要在60秒之內逃避惠美的攻擊。

●亮子利用爆炸使洗腦效果消失。

●映兒和亮子一同前往追捕早紀。

●映兒利用感應能力找到在控制室中的暗門。

第30話

●按動在鐵門旁的開關掣，二人到達軍火庫。

●早紀要用這小型炸彈和眾人同歸於盡。

●荒木在二人身後出現，而且飲下新的洗腦藥（戰鬥EVENT）。

●荒木戰敗，早紀按動引爆掣，然而，荒木竟然用身體壓着炸彈，阻止大爆炸。

●早紀速手就擒。



●早紀這種笑容是……



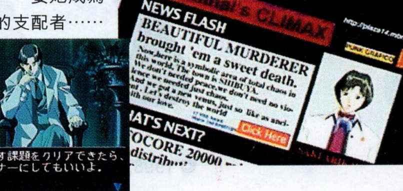
故事背後

事件在早紀被捕之後也算告一段落，而受傷的美和綾香也已經康復過來，一切好像已經變成和之前一樣似的，而綾香亦將會搬到親友家中居住，可是……

當亮子離開醫院之時，突然接到荒木的電話，原來，大家認識的「有川早紀」便等於「荒木 和也」。

原來，真正的凶手是一個名叫「沢木晃」的心理學講師，而有川早紀便是他的學生，有川早紀對沢木晃非常愛慕，因為她覺得二人非常相似，而沢木晃亦答應了，而唯一的要求便是要早紀完成他的課題——要她成為日本最大的無法地帶D-TOWN的支配者……

原來，整件事件也是一個課題？！



FIN？

製造商：SME　售價：298港元
發售日：99年2月25日　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT／MEM／1人／對應DUAL SHOCK



TEXT：下忍修練師FUKUDA



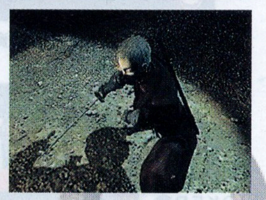
立體忍者活劇 天誅 忍凱旋

遠洋泊來 凱旋回歸

描寫古代忍者鋤強扶助、斬奸討妖的《天誅 忍凱旋》現已推出了，其大概背景及系統是與前作《天誅》十分相似，故此不會再花唇舌解釋，至於變更點則分別已由其他同事介紹過，有興趣者請自行翻閱有關期數。







並非虛有其表的忍之鎧

如有玩過《天誅》的朋友，就應該會知道只要取得「忍術皆傳」(即是完全沒有被敵人發現過)的評價過關，便可獲得每關一款擁有神奇效用的特殊忍具，而今次《忍凱旋》由於增設了2個新版面，故此理應同樣亦有兩種新特殊忍具。目前已知其中一款新特殊忍具就是「忍之鎧」，穿着後除了形態上會產生變化外，對敵方攻擊的防禦能力也會提高一點，因此並非只是虛有其表的裝飾品啊。補充一點，無論力丸或是彩女都可以取得這件忍之鎧的。



■只要沒有被敵人發現過就可取得忍術皆傳

力丸的新造型

彩女的新造型



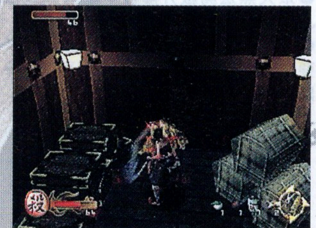
© 1998,1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

特殊忍具用途變更

雖然前作也有特殊忍具，可是在效用上今集有部分是作出了修正的，例如「神足之術」原本是在一瞬間向前突進一定距離，在《忍凱旋》裏則是強化為快速移動。另外，用口向敵人吐出火炎的「忍法火炎擊」今集是不可在使用時走入攻擊範圍，至於能令攻擊力和防禦力加倍的「九字護身符」則會在使用後令玩者全身發光。

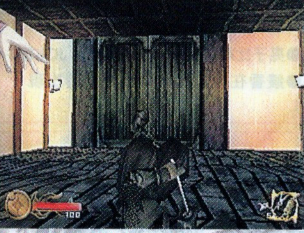
劇情變化及新增任務

簡單來説，部分取自《天誅》的版面並非在毫無改動的情況下搬到這一代裏，例如在第一關當和佐佐木半兵衛決鬥過後，應該還待在此地的越後屋已逃之夭夭，結果需要跑到東北面的貨倉才可解決他，而在往後版面亦有類似的變更點。新增任務方面，據知新增兩關是放在原作的第3關和第4關之間，即表示玩者需要先通過頭3關才可進入新的版面去。順帶一提，今集敵人的警覺性比上次高出好幾倍，小心！


■在貨倉內發現越後屋，趕快殺掉他

新追加的動作

在今集敵方角色並沒有設定新的動態，不過兩名主角力丸與彩女則追加了數款新招式，以方便進行任務時殺掉敵人，譬如在蹲下時只要按×角色就會滾向前方並馬上轉身，此外還加入了蹲下斬和後方跳斬等特殊動作。


■力丸的後滾轉身

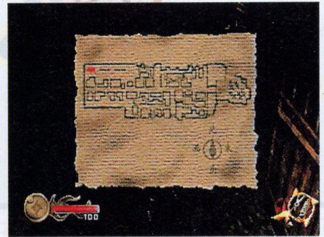
■彩女的後滾轉身

■力丸的蹲下斬

■彩女的後跳斬

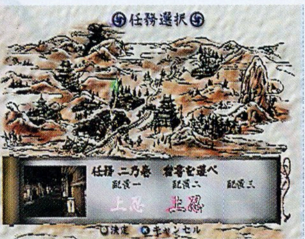
地圖即時顯示位置

今集只要在遊戲途中按下SELECT，就會馬上出現經過強化的地圖畫面，和前作明顯不同在地圖上是會顯示玩者現在的位置，若在這時稍作移動那麼地圖上的標記亦會隨之移動起來，令玩者無需擔心迷路問題。



■地圖畫面，紅點代表玩者的位置

每關的不同配置



■只要通過了版面，就可選擇另一種配置來重玩

即使如何有趣、如何有心思的敵方配置，只要玩多幾次玩者就會很快背熟敵人的出現位置，繼而想出一套Formula來完美地解決所有敵人，久而久之導致沒有意欲重新再玩，開發人員有見及此於是將每關設定3種不同的敵人配置，務求令玩者可以在相同的地形內享受截然不同的玩法，對破關者可算是極具挑戰性。

虎之卷總合介紹

整個《忍凱旋》的最大特色，當然便是設計原創任務來自娛的虎之卷模式了，在這裏玩者可根據個人喜好來設計版圖、目的、敵人位置等項目，以達到不同程度的難易



■虎之卷目錄畫面

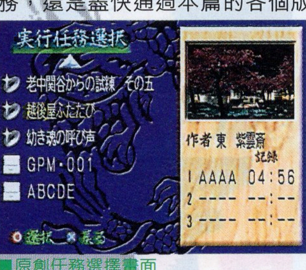


■成功通過任務可將記錄時間儲存起來

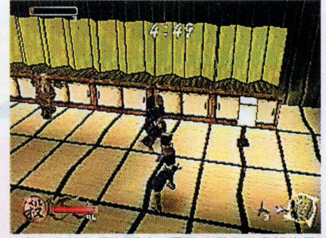
度，從而在固有版面以外創出新的種遊戲空間來，另一方面亦可在此進行廠方預設的原創任務。

虎之卷的隱藏要素

在虎之卷模式裏，預設的原創任務共有5個，只要通過本篇版面就會追加對應的原創任務，亦即是説當完成了整個本篇劇情就可令原創任務增至5+10=15個。這些虎之卷原創任務由於限制甚大，敵人數量多兼且難對付，固此難度較本篇的高出不少。若想試試這些原創任務，還是盡快通過本篇的各個版面吧。



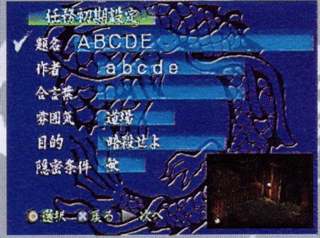
■原創任務選擇畫面



■第一個追加原創任務，目標依然是狙殺越後屋

任務製作示範

STEP 1——任務背景

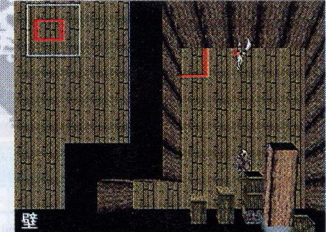


■首先決定任務的背景和性質

要設計一個任務，最起碼要去考慮的是任務的背景和性質。當進入了「新規任務作成」後玩者便需要輸入有關該任務的各種資訊，分別為任務名稱、作者、密碼、版面背景、目的性質和隱密條件有否共6項，例如先選定「道場」及「暗殺」。

STEP 2——版面地形

接着便是設計這個任務的版圖地形，可利用L2和R2來改變目前使用部件的種類，玩者應先利用高台來規定移動範圍，再放置河流、樓梯及平台等不同部件；留意可選擇的地形部件會因應版面背景的不同而有所差異。



■因應版面背景特性來設計地形

STEP 3——角色位置

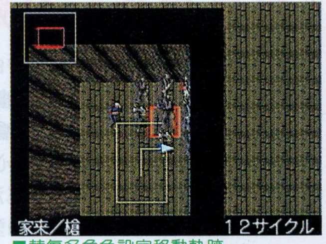


■因應版面背景特性來設計地形

由於已設定了本任務的目的為暗殺敵方頭目，因此畫面上便顯示了男主角力丸和頭目兩個人，玩者可根據難易度需要來設置弓手、槍手或村女等角色，與及重新編排每個人的位置，但注意登場角色數目是有限制的。

STEP 4——移動路線

縱使放置了角色在版圖裏面，假如沒有設定移動軌跡那麼他們亦只會像石像般動也不動，所以要分別替每個人(主角除外)設計其移動路線，用來增加或減低任務的難度，至於每人可輸入的軌跡總Pattern則是64個單位。



■替每名角色設定移動軌跡

STEP 5——測試過程

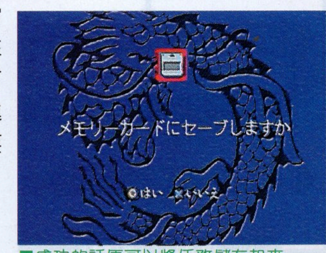


■當然要試試能否玩下去吧

整個任務表面上看來好像毫無瑕疵，但是否屬實則有待驗證才知分曉，因此試玩是一個不容忽視的步驟。這時玩者可從敵人的移動路線、數量和障礙物的高度等來衡量是否過難遇是過易，藉着修改配置來提高平衡性。

STEP 6——儲存檔案

若閣下已完成了這個大作，當然毫無疑問必定要將它儲存起來吧，只要把這些資料儲存過後便可從虎之卷目錄的「任務實行」來進行，留意每個自製原創任務都需要1 BLOCK的記憶咭容量的。



■成功的話便可以將任務儲存起來

PlayStation

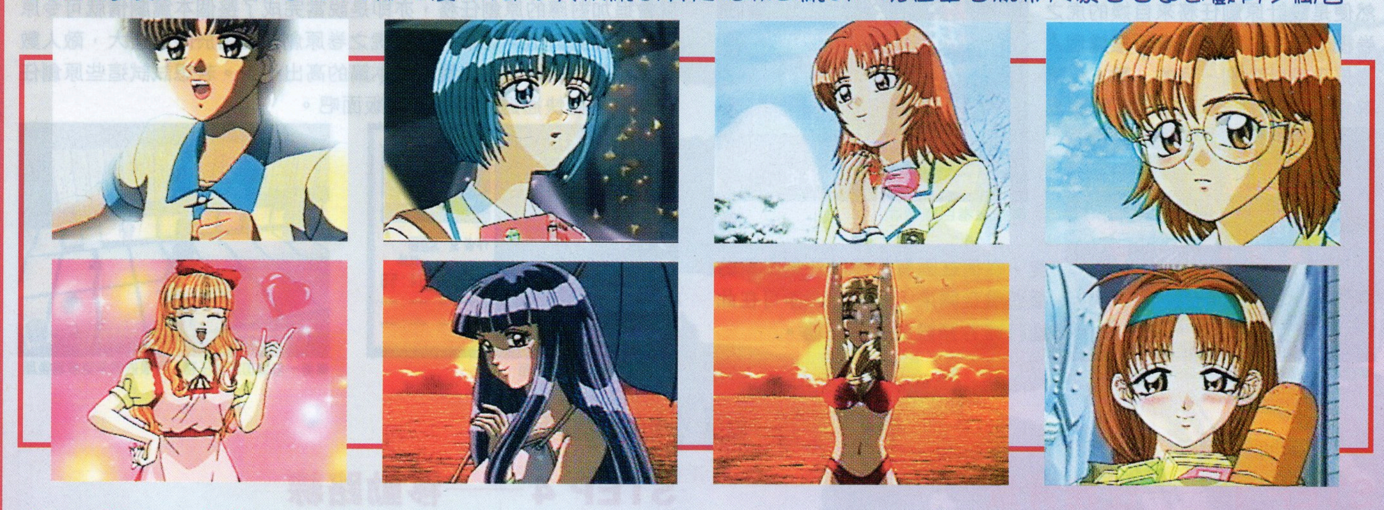
製造商：SME　發售日：3月25日
售價：5800日圓
SLG/MEM

めぐり愛して 相聚相愛

TEXT：怪傑

發展一段浪漫的愛情！！

與幼年朋友再次見到，遇上很多不同的新面孔……。懷念姝7年前離開的那個地鎮。從高校時代的戀愛描繪出充滿心動的戀愛SLG。而這個《相聚相愛》的故事與系統可算是比較正統的，現在筆者就帶大家看看這遊戲有多厲害。



《相聚相愛》的魅力！





在《相聚相愛》裏，遊戲進行時間會由高校2年秋天至一年半後的畢業，魅力就在於這時期怎樣和女孩談戀愛。遊戲以保持有昔日風景如畫的大自然，與時代一起進步的「虹音町」作為舞台，而故事就會以「高校時代之戀」展開。玩者除了利用學習與運動課程來磨練自己外，亦要開開心心和女孩進行交流。校園生活與假日約會將會和女孩發展出一個SIDE STORY，而充滿EVENT令到遊戲更加豐盛。遊戲重視的就是簡潔的遊戲系統，令一些初次接觸戀愛育成遊戲的讀者亦都可以玩得開開心心。今次的戀愛對象共有8位，而抽起約會就是娥會系統的特色。

遊戲流程

玩者在每個星期日的晚上都需要在學習和運動等選項中選擇課程。選擇的課程就會在一週中不斷進行。而星期六，玩者就可以三次到虹音町中的不同地方，當中將有機會遇上女孩，更可約她在假日中一起約會。不過約會時可能因說話的不當而結束。

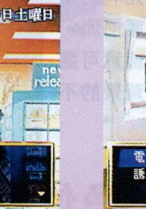


約會EVENT

《相聚相愛》的約會EVENT是一次可以步行最多三個約會場所，而令約會內容更充實，但有可能會因為連續到其女孩討厭的地方而終斷約會。另一方面，這個結果意外地發現了女孩的喜好。

六、日SETTING的機會







約會的SETTING就是在星期六的散步中與遇見的女孩，預約在兩個星期內的假日進行約會。如果星期六的SETTING失敗，而令到假日變得悠閒時，就會有即日約會的機會出現。這些都是遊戲的特色。

多姿多彩的約會地點





約會女孩的豐富約會熱點共有30個以上之多，當中亦已經包括了郊外的約會地點。這些多采多姿約會地點由電影院和公園至到糖果屋都是完全依照女孩的喜好而設的。在一次約會裏，玩者可以三次到不同的地點，這樣就可以和女孩玩過痛快。

開始約會了

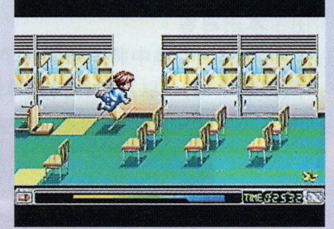


在公園、車站或時裝店會合之後，就可以開開心心的開始約會。約會途中會有選項插入，而選擇的答案會令女孩的好感度上升或下降，所以不可隨便的回覆。當在最初地點的約會結束後，就會有結束和繼續約會的選項出現。選擇後者的話，便會到MAP畫面來選擇跟着的約會地點。雖然地點改變，但約會依然繼續。在一次約會裏最多有兩次更改地點的機會，不過遊園地等郊外地點就不可能。



MINI GAME

在遊戲途中，玩者不時都會發生一些特別的EVENT，而當中更可能有選項給選擇，不過在選項中更有一些可以引發MINI GAME出現的。MINI GAME的玩法會依照EVENT來決定，而操控方面就會在MINI GAME開始之前解說一番。



豐富的限定EVENT

夏祭的花火大會或聖誕節的聯歡會、元旦的參拜，就會出現數個可以和女孩更親密場面，而且每個季節都準備了豐富限定的約會EVENT，只要在町之情報中心裏調查EVENT日程便可。





選項

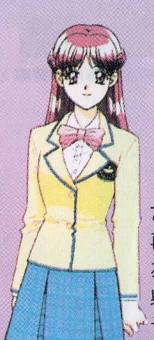


很多戀愛育成遊戲都有選項要素亦會在《相聚相愛》中出現。這些選項不單會在約會中出現，更會在校園生活中出現。在約會時的選項對於好感度十分重要的，因為其選擇就是玩者對女孩的回覆（當中有好有壞），雖然玩者可以和相同女孩到曾經到過的地方，但選項次序是會改變的，小心！在校園生活的選項對於EVENT很重要，因為其選擇會影響EVENT會不會發生。

介紹8位女孩

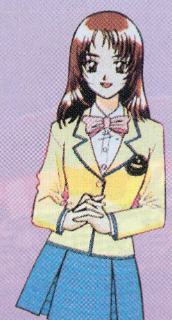


在《相聚相愛》的故事裏，由主角（玩者）在7年前離開虹音町的那一刻正式打開了序幕。轉入虹音町的主角，偶然與同班的幼年朋友—瑞樹紗奈再次遇上。在新校園生活中，將會遇到在這裏介紹的女孩，而她們自己都有不同的魅力與及個性。究竟哪一個女孩將會成為這個戀愛故事主角的心想人呢？



7年之後，與主角再次見面的幼年朋友。擁有良好理性與知識的她是被賦予厚望的優等生。

才色兼備的幼年朋友
瑞樹紗奈
（CV：北島智惠子）



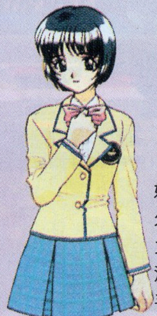
不論喜怒哀樂都會直接的表現出來的少女。2學年後輩的她不論遇上什麼事情都以積極的態度去面對。

感情豐富的少女
岡崎真由
（CV：愛河里花子）



最擅長料理的她是家中最大的女孩。每當走到男性面前時，面孔都會變得紅紅的。

家庭的內向女孩
相馬七惠
（CV：中川亞紀子）



她是不會和朋友以外的人交流的冷酷女孩。對文學有很深造詣的她經常在手上都會一本書。

冷酷的文學少女
茅野千秋
（CV：浅田葉子）



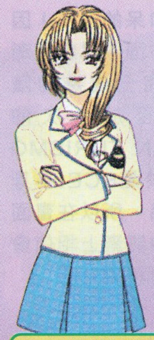
對於新奇古怪、珍貴的事物她都十分喜歡的。她想知道的事必定會追查到底。不過她最討厭就是蟲。

理數系的好奇心旺盛少女
朝水りょう
（CV：小櫻エツコ）



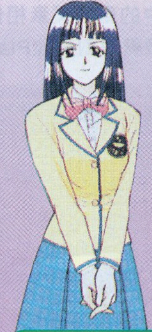
屬田徑部的運動少女，性格坦率的她不論男女都可以很投契。原來她有喜歡飾物的女孩一面。

坦率的運動少女
本田遙夏
（CV：新山志保）



擁有自大、任性、剛強這三種性格的她是個超級千金小姐。雖然表面是這樣，但內心深處卻十分溫柔。

自大的千金小姐
神崎せれな
（關根朋子）



她是せれな的孖生姐姐。性格與妹妹剛好相反的她正是熱烈時代劇的支持者。在瑞士留學中的她將會遊戲中段返國。

文靜的和風美少女
神崎くれは
（黃妃良）



製造商：SCEI　發售日：今夏預定　售價：未定
記憶：未定　容量：未定
RAC/MEM

By: Agent X

GRAN TURISMO 2　人氣之作～！再度登場！！



在日本及世界總共售出超過600萬隻的超人氣賽車作品－「GRAN TURISMO」，其製造商SCEI終於宣佈將在今夏推出續篇。究竟在今集中將會加入甚麼新原素的呢？現在就讓筆者立即向各位介紹吧！

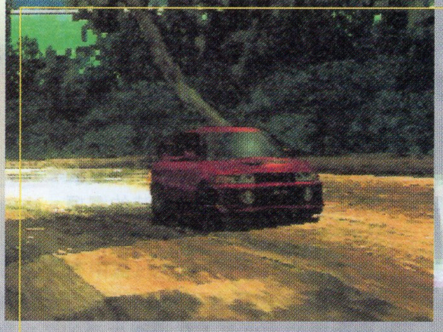
新車種？！

在上集《GRAN TURISMO》中，總共收錄了達100多架不同種類的賽車予玩者選擇。至於今集中，所提供的賽車數量竟多達400多架！而在增加的賽車中，部份將會是一些專門在越野賽道上行走的賽車，亦有些是於房車賽中作賽的車輛。

當然，今集中亦保留了上集的傳統：那就是所有在遊戲中出現的賽車均取得了該車廠的授權，因而能夠以真實的車款及型號示人。這樣，大家便可以在遊戲中駕駛各大車廠的名車，如寶馬、豐田、本田等等。

另外，今集中將同樣保留了上集的系統，如可讓玩者購買中古車(即二手車)，以及自行為賽車進行各種Tune Up和設定等等。

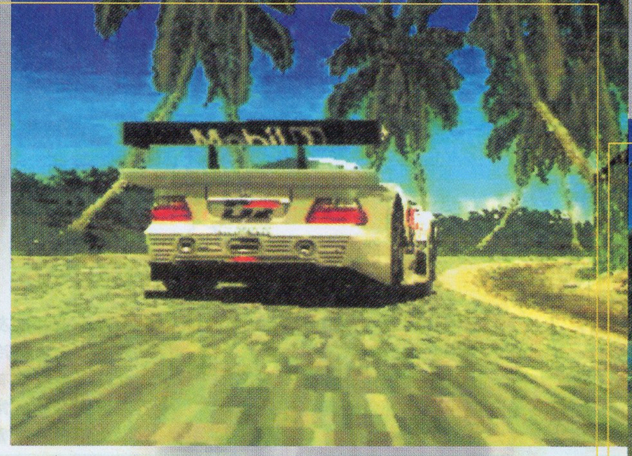
新賽道？！



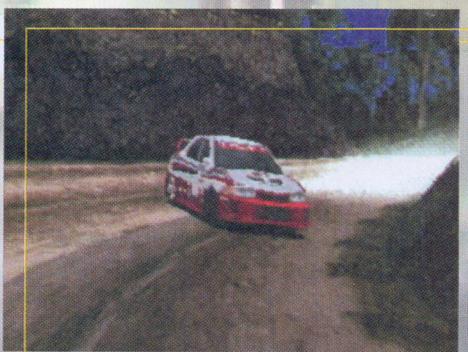
自Sega推出《SEGA RALLY》系列後，一些和越野賽車有關的作品逐漸受到玩家的喜愛。所以，在今集的《GRAN TURISMO 2》中，將會增設越野賽道予玩者選擇參與。此舉除了是順應時下潮流外，更重要的一點便是可強新一集的內容和變化，令玩者可以感受到於水泥地及越野地上作賽的樂趣。當然，那將會更為考驗玩者的駕駛技術呢！



■房車賽專用的賽車。



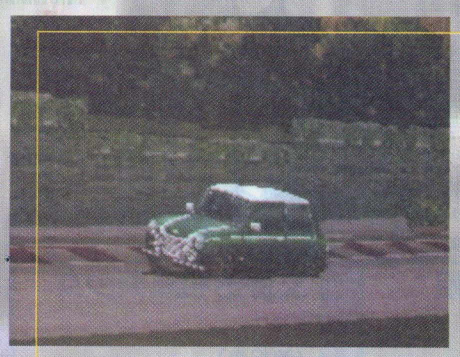
■新增的越野賽道。



■越野賽車。

畫面Vs真實？！

唔知大家有沒玩過由NAMCO推出的《R4 RIDGE RACER TYPE 4》呢？當中的畫面質素相信一定會令你目瞪口呆的了！！因此，筆者認為遊戲廠商對開發PlayStation軟件技術方面，已經逐漸達到完全成熟的階段。至於今次的《GRAN TURISMO 2》由於是SCEI本身的作品，所以在畫面及音效質素上相信會更華麗和突出！



開發情況：據SECI宣傳部中得知，《GRAN TURISMO 2》仍處於初期開發的階段，故此暫時未有進一步的消息。不過，只要你繼續留意《遊戲誌》的話，便一定可以知道最新的資訊！！(廣告？！)

*圖片屬開發中畫面

TEXT：古拉拉_B



POP'N MUSIC

隱藏要素完全公開の卷

各位望穿秋水的Dreamcast音樂遊戲第一彈——《Pop'n music》終於出場了！除了將全部業務用版本的要素移植，還加入了一些家庭機版本的獨有模式及歌曲，一起看看吧！

遊戲模式

早前小健健已經介紹過，家庭機版本的《Pop'n music》是附設Free Mode和Training Mode的，大家可隨意選擇想練習的歌曲。此外，亦可以按照自己的設備來選擇「5鍵」、「7鍵」和「9鍵」模式(如果想為《beatmania II DX》「鋪路」的話，不妨選擇「7鍵」，然後在專用手掣傍邊放一隻碟……)

遊戲共有三個難度：「Easy」、「Normal」和「Hard」。除「Easy」外，其餘都是會有「干擾」的，當大家的分數到達某個程度(畫面下面的棒愈接近紅色部份時)，干擾便會出現；Hard的干擾更會令到落下的符號改變呢！



■選擇難易度時，還可以改變自己使用的角色

隱藏模式

遊戲另外一個模式，是要大家玩過全部十二首歌曲(不是隱藏的五首)才會出現。那時標題畫面下方會多了一個「OFF」字，移到那裏再選擇，便可以發現三個模式：「Hidden」(符號到一半便會消失，考驗大家記憶力)、「Mirror」(符號倒轉出現，像照鏡一樣)和「Random」(符號會隨機改變，每次不同)。

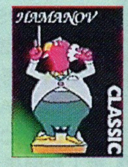


■留意標題畫面的下方，會發現多了一個選項

隱藏歌曲及出現條件

Africa

解說：名符其實，是非洲土人的音樂，以鼓聲為主，還有一些動物的叫聲。





條件：Stage 1選擇 Rap、Stage 2選擇 Reggae，在Stage 3時便會出現

Classic

解說：將一些經典的交響樂章混合而成，比一般的歌曲較長。



條件：Stage 1選擇 Fantasy、Stage 2選擇 Latin，在Stage 3時便會出現

Fusion

解說：70年代的音樂，當時爆炸裝還是很流行的時候……



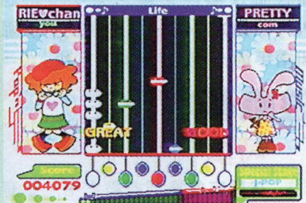


條件：選擇Bamboo為使用角色，在Stage 3時便會出現

J-pop

解說：很典型的日本流行模式，節奏輕快、但難度頗高。





條件：Stage 1選擇 Pop、Stage 2選擇Dance，在Stage 3時便會出現

Techno 80

解說：和J-techno相比，這首歌比較接近正統的Techno，電子味較濃。



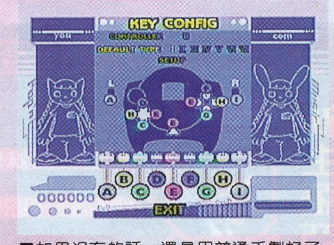


條件：在只有一格紅色能源的情況下通過J-Techno，在Stage 3時便會出現

「最大9人同時使用可能」專用手掣使用の章



■最理想就是有專用手掣



■如果沒有的話，還是用普通手掣好了



正常用法
因為一般人的右手比較靈活，所以負責五個鍵，而左手就負責四個。

左撇子玩法
習慣用左手的朋友，應將重點放在較靈活的一隻手，即是左手之上。

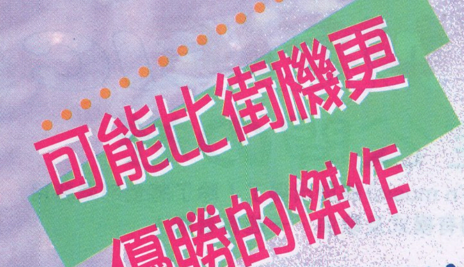


？？？法
將左手和右手交叉，相信是高手也不會這樣胡亂來的……

新GAME介紹

製造商：TAITO
售價：5800日圓
FIG/ 2P/ MEM
發售日期：3月4日
記憶：9 BLOCKS

TEXT：赤目黑龍



PSYCHIC FORCE 2012

基本操作

方向掣	控制人物的移動（8方向）
X掣	防守
Y掣	弱攻擊
B掣	強攻擊

絕不一般的格鬥遊戲

跳出一般格鬥遊戲範疇的遊戲《PSYCHIC FORCE》的續篇——《PSYCHIC FORCE 2012》已經決定1999年3月4日開始發售。而《PSYCHIC FORCE 2012》的故事內容大致講述在西曆2010年，那些和一般人類不同，擁有超能力的人（PSYCHICERS）一直被軍事兵器所狙擊，成為了軍人的實驗體，其中一名超能力者KEITH為了要對抗軍方，於是便四出集合其他超能力者，組成了一個名為「羅亞」的組織，然而，走向極端的KEITH變得不受控制，身為他好友的BURN便決定要阻止他，當二人正進行生死決戰之時，KEITH的部下RICHARD WONG突然叛變，使「羅亞」陷入崩壞的狀態，而在這次事件之後，有不少的超能力者也失去縱影……事隔兩年之後，在西曆2012年，得到了權力的RICHARD WONG組織了「軍方PSYCHICERS」，而為了對抗這組織，KEITH的代替者CARLO BELFROND亦組成了「新生羅亞」，再者，全無配屬的組織「第二勢力」的加入，使一和兩年前一樣的「超能力大戰」大一再展開……

遊戲基本設定

時限

在所有的格鬥遊戲之中，也有時限的控制，《PSYCHIC FORCE 2012》亦不例外，在遊戲之中，玩者以可以調校的時間會由40-99，而ROUND數則會是由1-4 ROUND。

結界範圍

《PSYCHIC FORCE 2012》的遊戲是在一個正立方體的結界之中進行的，而玩者可以調校的幅度有3種，分別是「NORMAL」、「SMALL」和「SMALLEST」。

HANDICAP

就如其他的各鬥遊戲一樣，在《PSYCHIC FORCE 2012》之中，玩者可以調校對手的「實力」的，而調校的幅度亦是有3種之多，其幅度分別是「×0.75」、「通常」和「×1.5」。



■「×0.75」→「通常」→「×1.5」

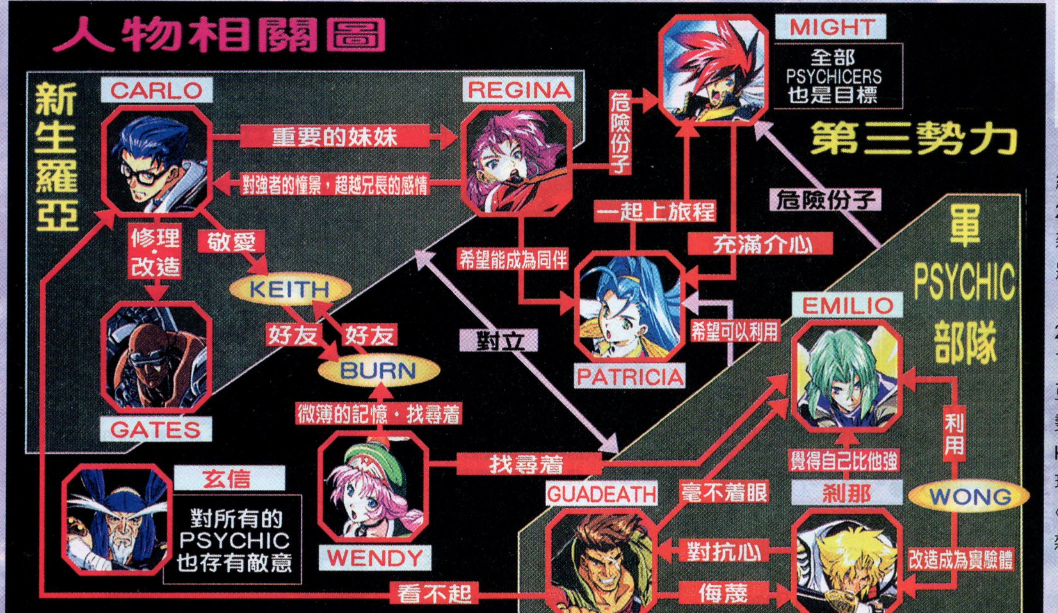
極其殘忍的「突然死亡」

在一般的格鬥遊戲之中，如果在時間完結之時仍未能分出勝負的話，便會多打一個回合來分勝負，不過在《PSYCHIC FORCE 2012》之中，便取一種非常恐怖的方法來解決，便是「突然死亡」（SUDDENT DEATH），就像足球比賽之中的「黃金入球」一樣，當時間完結之後，如果仍未能分出勝負，這時候，雙方的「超能力GUAGE」便會進入200%的狀態，在這情況之下，任何一方先受到創傷便算輸，真殘忍啊！

充滿啟發性的WATCH MODE

如果大家一直以來也是一個「腳踏實地」的人，對《PSYCHIC FORCE 2012》毫無認識，那麼，這個「WATCH MODE」便會是大家最好的師匠了，因為這個模式便是讓玩者「齋看」的，換而言之，玩者在這個模式之中，只要看電腦為大家準備的戰鬥便可以了，而且在這個模式之中，大家可以從5個不同的角度觀看戰鬥的進行，包保大家可以從中吸收到應有的戰鬥知識。





錯縱複雜的人物關係

就以上的故事背景，大家已經明白到《PSYCHIC FORCE 2012》的人物關係是異常的複雜，因為在故事之中是絕對不能將上一集的人物完全抹剎的。

在《PSYCHIC FORCE 2012》的故事世界之中，人物共可分為3個大系，分別是「新生羅亞」、「軍PSYCHIC部隊」和「第3勢力」，這3股勢力加上BURN和KEITH，再加上以背叛者身份出現的RICHARD WONG便構成了《PSYCHIC FORCE 2012》的複雜人物關係了。

高速移動的戰鬥

《PSYCHIC FORCE 2012》是在一個結界之中進行戰鬥的，所以人物是可以在這個空間之中自由移動的(可以說是飛行)，因此，移動的方法會直接影響戰鬥的結果，而在遊戲之中，除了一般的移動之外，亦有3種不同的「DASH」方式：

NORMAL DASH：方向掣＋弱攻擊＋攻擊依入力的方向DASH，使之與對手的距離出現變化。

QUICK DASH：弱攻擊＋強攻擊這是用作向對手突進的DASH，可將對手的弱攻擊（SHOOT）彈飛。

SLIDE DASH：方向掣（←→）＋弱攻擊＋強攻擊以對手為中心點的旋轉 DASH。

多姿多采的攻．防方法

《PSYCHIC FORCE 2012》的攻、防方式是相當的突出，就如在使用「超能力技」方面，通常的使出方法為「←→或→←」，在《PSYCHIC FORCE》之中，當轉換方向之後，使出方法便要變成相反，而在《2012》之中，玩者便不用這樣做了，依先前的方向入力亦可以的。然而，玩者要小心一點，便是在使用「超能力技」之時，一定要留心「超能力GAUGE」的存量。

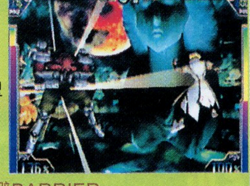
如果要補充「超能力GAUGE」，其實是有兩種方法的：

第1種：「PSYCHO CHARGE」

方法是同時將防守、弱攻擊和強攻擊掣按下，這樣便可以使「超能力GAUGE」的量提升，不過，使用這種方法之時，人物便會進入不設防狀態；

第2種：「HYPER CHARGE」

方法和「PSYCHO CHARGE」差不多，只是在將3個掣按下之後，再將方向掣作360度的旋轉，這樣，人物的HP便會轉化為「超能力GAUGE」的能量。



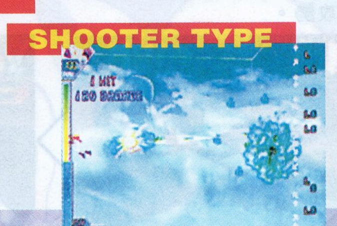
攻擊之後便是防守了，在攻擊之中要使用到超能力，在防守方面又如何呢？

防禦方法1：BARRIER GUARD
除了BARRIER BRAKE之外，是可以抵禦任何攻擊的；

防禦方法2：回避BARRIER
專門防禦連續技及追加攻擊的防護罩；

防禦方法3：PSY IMPULSE
這是在起上狀態時使用衝擊波的特殊防方法

實習重於一切的TRAINING MODE



在《PSYCHIC FORCE 2012》的「TRAINING MODE」之中，玩者可以選擇CPU的攻擊方法有4種之多，玩者可以在這裏熟習在實戰時的戰鬥方法，而且更可以設定CPU人物的攻擊模式(ATTACK TYPE或SHOOTER TYPE)，亦即是說玩可以同時練習如何應付不同攻擊方法的對手了。

《PSYCHIC FORCE 2012》基本登場人物簡介

第三勢力



MIGHT
年齡：16
CLASS：輕量級
超能力技：NIGHTLING SWORD

PATRICIA MYARS
年齡：15
CLASS：輕量級
超能力技：ETERNAL HARP

WENDY RIAN
年齡：17
CLASS：輕量級
超能力技：VORTEX STORM

濯頂 玄信
年齡：82
CLASS：輕量級
超能力技：護法腳

新生羅亞

軍方 PSYCHIC 部隊



CARLO BELFROND
年齡：24
CLASS：中量級
超能力技：HYDRO BLADE

GATES OLTMAN
年齡：39
CLASS：重量級
超能力技：G CRACKER

REGINA BELFROND
年齡：22
CLASS：中量級
超能力技：FLAME CHASER

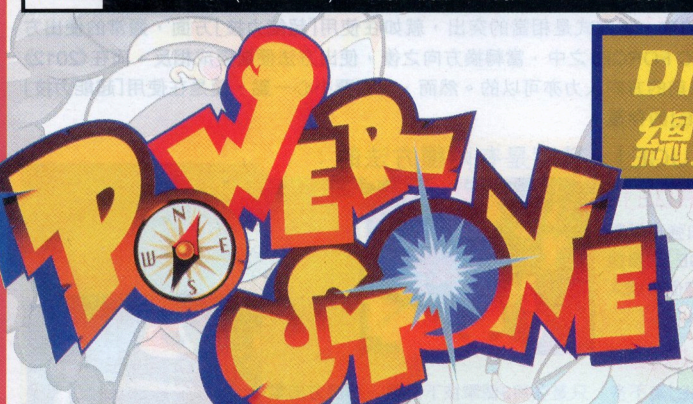
EMILIO MICHAELOV
年齡：16
CLASS：輕量級
超能力技：PRISE SEAL

GUADEATH
年齡：33
CLASS：重量級
超能力技：GRAVITY ∞

剎那
年齡：27
CLASS：中量級
超能力技：BLACK SUN

製造商：CAPCOM　發售日：發售中(2月25日)
售價：5800日圓　容量：GD-ROM
ACT/VMS對應(4 BLOCKS)/VGA對應/震動Pack對應/Arcade Stick對應

By: Agent X



Dreamcast 即日放映！總天然色立體冒險活劇！！

《POWER STONE》是CAPCOM首次使用了NAOMI底板來製作的遊戲，因此相信現在於遊戲機中，必然會發現它的蹤跡。不過，若果你已擁有Dreamcast的話，便可以安坐家中，並且毫無保留地試試這隻被CAPCOM稱之為「總天然色立體冒險活劇」的遊戲了。

完全移植？！

無錯！由於遊戲是使用了對應Dreamcast的NAOMI底板來製作，因此便可以於很短的時間內將遊戲移植過來。當然，在Dreamcast版除完全忠實移植街機版本外(不論畫面及動作)，更特別加了一些原創要素，例如：





POWER STONE COLLECTION

在「ARCADE MODE」中，每次使用不同的角色將遊戲打爆時，便有機會打開「POWER STONE COLLECTION」中的項目，當中包括：

「COLLECTION」項目	出現條件	效果
回復 ITEMS	完成「ARCADE MODE」一次*	在遊戲出現回復體力 ITEMS#
如意棒	完成「ARCADE MODE」一次*	打擊範圍大武器#
機關銃	完成「ARCADE MODE」二次*	可作出連射攻擊的機銃#
光線銃	完成「ARCADE MODE」三次*	令對手麻痺的光線銃#
SHIELD POWER	完成「ARCADE MODE」四次*	可防禦對手攻擊#(投技除外)
FOKKER 的空之冒險	完成「ARCADE MODE」五次*	可下載至 VMS 的 Mini Game
AYAMA 的手　劍修行	完成「ARCADE MODE」六次*	可下載至 VMS 的 Mini Game
GUNROCK 的 GANAGAN 老虎機	完成「ARCADE MODE」七次*	可下載至 VMS 的 Mini Game
映畫館	完成「ARCADE MODE」一次*	觀看各人物的 ENDING
音樂館	在 Mini Game 中總共取得 1000 枚金屬	人物設定資料集
美術館	在 Mini Game 中總共取得 2000 枚金屬	音樂及 BGM 測試

*不限難度、Continue次數　#可於「EXTRA OPTION」中設定使用



■獲得新的ITEMS。



■可以下載至VMS的Mini Games。

實戰淺談

相信大家都知道要在《POWER STONE》中取得優勢，就一定要集齊三顆POWER STONE來令角色變身才可。不過，如何先取得三顆POWER STONE，便是此遊戲至為奧妙的地方。現在，就讓筆者為大家介紹一些於遊戲中較常使用而有效的技倆吧！

跳躍＋K

此技最大的特色就是擁有導向的能力，而且空振後硬直時間又短，故此是較易擊中對手的技倆。不過，由於每一角色皆可使用此技，所以怎樣應付對手的空中攻擊便成為了重要的課題。

對付此技的方法，主要有二種：一．空中投－先讀對手並使出空中投(P＋K)，其好處在於對手並不能解拆，但難度較高；二．利用ITEM攻擊－當對手使用跳躍＋K時向投擲ITEM，便可以輕易阻止對手的攻勢。





■跳躍＋K擁有導向能力，故是常用的技倆。

P＋K

在《POWER STONE》中，雖然其操作十分單簡，不過由P＋K所組成的攻擊方法，其變化卻非常之多。當中，除了可使出投技外，更可以利用地形配合來作出如三角跳攻擊、大車輪攻擊等等。玩者只要能隨不同的地形活用P＋K，便可以令攻擊更有變化和威力。

P＋K攻擊一覽表

攻擊	使用條件
投技、背投	於對手接近時按 P + K
空中投	對手於空中接近時按 P + K
解投	對手使用投技時按 P + K(空中、背投不能解拆)
垂直踐踏對手	跳躍後按 P + K
壁攻擊	走到牆壁時按 P + K
三角跳攻擊	跳向牆壁方向時按 P + K
大車輪攻擊	於柱旁按 P + K
拾起物件	於物件旁按 P + K
放下物件	手持物件時按 P + K
拾取 ITEM	於 ITEM 旁按 P + K
放下 ITEM	手持 ITEM 時按 P + K
拔出大柱作為武器	於柱旁按P + K(除GUNROCK及GALUDA外，其餘角色只能於變身後才能使用)
爬上柱上	跳向柱上時按 P + K
爬上屋樑	跳向屋樑時按 P + K





■大車輪攻擊。

TEXT：機動戰士MS

GUNDAM SIDE STORY 0079 RISE FROM THE ASHS

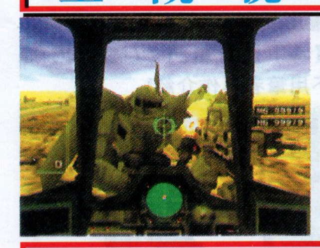
一年戰爭的新故事

機動戰士GUNDAM外傳 在殖民星墮落之地……

前言

《機動戰士GUNDAM》達入20週年的又一新故事在「Dreamcast」中登場，而它卻是《SATURN》的《機動戰士GUNDAM外傳I~III》之延續，今次將會以殖民星的墮落點作舞台，完全屬於一個原創故事。

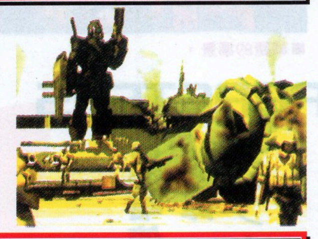
主觀視點的戰鬥



遊戲的玩法就像《機動戰士GUNDAM外傳》般以主觀視點來進行戰鬥，滑行、橫移、回旋以及其他機動戰士的動作一一重現在眼前，以「Dreamcast」的機能，相信會令玩者大開眼界。

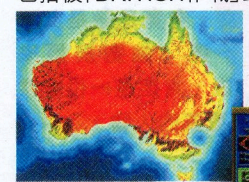
畫面POLYGOM表示

在今集中相信最大的特色會是所有畫面都用POLYGOM來表示，不論是戰鬥畫面、角色以及背景，全都是用POLYGOM製作，這樣令玩者更有真實的感覺。

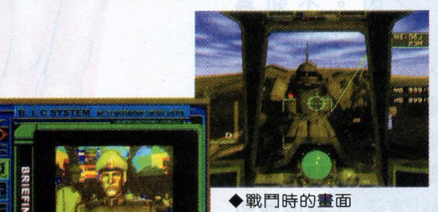


戰場在澳洲

故事發生於宇宙世紀0079年的1月，自護公國向地球聯邦政府宣佈獨立，並且產生了一場獨立戰爭，自護軍將太空殖民衛星墜落地球，此行動命名為「BRITISH作戰」，目標為南美州的查布羅及地球聯邦軍的據點，雖然地球聯邦軍作出最大的抵抗，可是卻不能抵擋自護的強攻，由於自護軍知道作持久戰是仕必敗的關係，於是火速佔領了地球的3分之2領土，但餘下的3分1領土卻遲遲未能到手。在開戰後的11個月，地球聯邦軍終於在世界各地發動大規模的反擊行動，其中包括被「BRITISH作戰」毀掉地球聯邦軍的據點——澳洲。



◆以被毀掉的澳洲為戰場



◆遊戲開始時的作戰指令

◆戰鬥時的畫面

戰鬥的地方

遊戲中擁有很多豐富的戰鬥地方，除了地方廣闊之外，地形的高低差、障礙物等存在，令到戰鬥時增加戰略性，看來要在這些地方活動，是需要找尋較好的地形吧！暫時來說可看到的戰鬥地有市街、基地及廢墟。



◆市街



◆基地



◆廢墟

兩部機動戰士的造型



RGM-79——吉姆

身高：18M
體重：41.2t
主要武器：Machine Gun/ Rocket Launcher/ 頭部BAL Gun/ Beam Sabe

MS-06J——渣古II

身高：17.5M
體重：56.2t
主要武器：ZAKU Machine Gun/ ZAKU Buzz Gun/ Heat Hawk/ Cracker/ Missile Pot

角色造型

MASTER・P・LAYER

他是遊戲的主角，大家都叫他做LAYER，在遊戲中以中尉的身份出場，亦是WHITE DINGO的隊長，無論在任何時候都擁有冷靜的判斷，而且更很得同伴的信任，可是經常會出現過份自信的情況。

ANITA・JUNIOR

她是部隊中的軍曹，大家都叫她做ANITA，是位很活潑和熱情的女性，在部隊中擔任戰鬥支援車的「OASYS」，由於她的聽覺很敏銳，所以是位很優秀的PASSIVE OPERATER。



◆這便是隊伍的標記

註：畫面仍在開發中

製造商：Pulse Interactive 發售日：今夏發售預定
售價：未定 容量：GD-ROM×2
AVG/VMS對應

By: Agent X · Glen

2025年，東京……

《UNDER COVER AD 2025 Kei》是一隻由小説《新宿鮫》改編而成的AVG遊戲。至於《新宿鮫》的作者－大(澤)在昌，就是憑《新宿鮫 無間人形》而獲得94年的直木賞。現在，Pulse Interactive將這部於日本大受歡迎的作品遊戲化，因此單就遊戲故事便已經非常吸引。不過，究竟Dreamcast又能否將小説的精髓，以另一角度重新表現出來呢？

UNDER COVER AD 2025 Kei

PROLOGUE

2025年的東京，已經成為一處擁有多種族人仕居住的國際大都市。不過，由此所帶來的犯罪問題，亦令日本警方十分頭痛。於是，日本警方便大力招募一些不同國籍的人仕加入警隊，以協助打擊一些外國人犯罪活動。

專門負責兇殺案件的刑事部搜查一課，當中有一位女刑警，名叫：鮫島姬(鮫島ケイ)。9個月前，她於一次行動中受了重傷，但在接受腦部手術後竟然奇蹟地康復過來，並獲派遣到刑事部搜查一課工作。

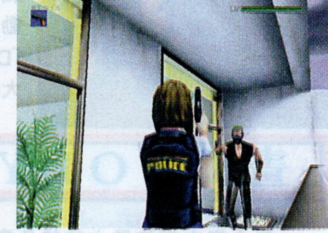
這時，有一個勢力極大的犯罪組織－CHINESE MAFIA漸漸入侵東京市，並且視日本警方如無物。身為刑事部搜查一課的姬，自然與CHINESE MAFIA勢不兩立，並誓言一定要令東京回復和平的日子……

AVG + ACT = ？！

在Dreamcast的強大機能下，遊戲將會以3D ACTION來進行，而且當中的人物及背景亦全以立體多邊形製作。在遊戲途中，主角將遇上各式各樣的敵人，並需要於實時下進行戰鬥！(有如《BIO HARZARD》般的戰鬥方式，相信也不用筆者再作介紹)



■華麗的場景。



■在戰鬥中，玩者可以按鍵來將敵人Lock On。

CHARACTERS

正義女神 鮫島姬

隸屬於刑事部搜查一課的刑事。在警局中在有「美人」之稱，不過對待罪犯時，便會顯示出冷酷的一面。好勝心極強的她，於一年前的意外中失去了部份記憶，而且她和CHINESE MAFIA的首領龍偉之間似乎有著一點曖昧的關係……

在她身邊有一隻機械貓「CAT」陪伴著，而且更是工作中不可多得的助手。

黑暗使者 龍偉(ロン·ウェイ)

犯罪組織首領龍偉，其總部是設於一間外表甚為平凡的酒店－「CITY HOTEL」之內。不知為何，他對姬似乎恨之入骨，並特別為姬而於酒店內設置陷阱，欲將她置之死地為止。但是，為何龍偉會稱呼姬為「涼子」？難道他知道有關姬身世的秘密？！

謎之少女 SAMMI(サミー)

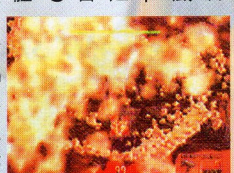
真名、國籍、年齡均全無資料的謎之少女。究竟是敵是友？不過，她對於姬來説，肯定是一位非常重要的人物。

製造商：WARP
發售日：99年預定　　售價：5800日圓
AVG／2-CD／1P／DATA數未定／對應周邊未定

文：天草四郎 時貞

D2～D之食卓2

在3月11日發售的DC遊戲《REAL SOUND風之LIGRET》，會附帶着一隻《D之食卓2》的體驗版，相信這都算對「望到頸都長」嘅《D之食卓》謎作出一個交代了。自從上年5月公開過少部份遊戲中資料後，到了今天《D2》終於更為明朗化；遊戲中最大的特點，就是超美麗的MOVIE SCENE，與及令人充滿着驚嚇感的戰鬥了。回想起《D之食卓》在當年是何等令人驚嘆，除了精彩的故事劇情佈局，還有令人十分緊張的氣氛，再加上美麗的CG MOVIE，無疑的確是可以給予玩家們對《D2》的信心保証。



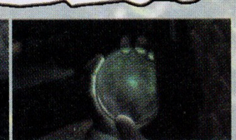


OPENING

在OPENING之中可以看到女主角——羅拉夢見了一些不可思議的東西，就是一顆不知明隕石向地球方向飛來。當她醒來的時候，恐怖份子的飛機來到，共且向羅拉所乘坐的飛機作攻擊，令到機上的乘容陷於恐慌之中，與此同時，羅拉再次夢見隕石擊中了飛機。當羅拉從昏迷中清醒過來的時候，會發現身處於一座雪山上的小屋......。





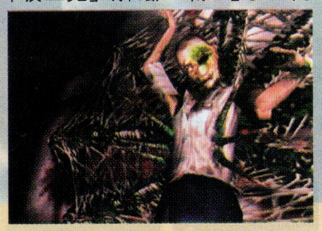


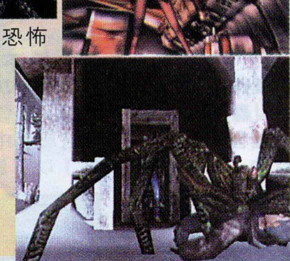
戰鬥系統

遊戲中的戰鬥部份比起《D之食卓》多出了很多。在體驗版之中，羅拉最初會遇上一名BOSS。至於戰鬥的方法十分簡單，當你將攻擊的浮標移到了敵人的弱點處時，再按下A掣的話，就可以向敵人作出攻擊；至於畫面下方的表示，就是代表了HIT POINT；若要盡早殺掉眼前的怪物的話，就要盡快找出敵人的弱點。

遊戲目的

今次羅拉所要對付的敵人並不是「吸血鬼」或「鐵血戰士」了，而且她今次要對付的敵人，就是恐怖的異形生物。在飛機中拋出，然後墮進了雪山的羅拉，為了要將這些怪物的謎團解開，所以決定與異形生物一展開決戰。





SOUND FILE

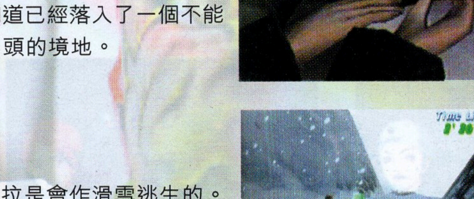
另外，大家可以在這隻體驗版中，優先聽到遊戲中的六首歌曲，而這六首曲都是由飯野 賢治先生作曲的啊！



遊戲的開始

當羅拉在小山屋處醒來時，會遇上了一名與她乘座同一班機的黑人女性——金芭莉。而她們最訝異的事，便是在這裏遇見了一個身上長滿了觸鬚男人，當看見這一個如此恐怖的景象，便知道已經落入了一個不能回頭的境地。





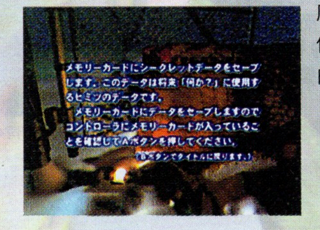
SECRET DATA

最後一點，在這一隻體驗版之中，是可以用VMS記錄一個DATA的，至於這一個DATA有甚麼用，就是一個秘密，說不定這一個DATA在遊戲正式推出的時候，會有甚麼特別的用途呢！？

滑雪遊戲

在遊戲的某一個劇情當中，羅拉是會作滑雪逃生的。但在這一隻體驗版之中，是有一個叫「SNOW MOBILE」的模式，大家可以率先嘗試一下這一個滑雪遊戲是否能夠帶來一種刺激感。至於在賽道中會有十分多的障礙物，大家要學習一下小心避過障礙物，來取得更高的分數及爭取更多的時間呀！因為在這一隻體驗版當中，是有一個TIME ATTACK的模式呢！





製造商：ATLUS　售價：未定
發售日：99年夏季預定　容量：未定　記憶：未定
RPG／1人／MEM

TEXT：真．惡魔召喚師 福田FUKUDA

ペルソナ2 罪 INNOCENT SIN.

最新畫面及PERSONA系統續報

三名登場角色的造型照
三科 榮吉
莉莎．斯華曼
黛 雪野

都市外觀地圖

可能前作《PERSONA》時的平時移動畫面會遭遇敵人，在引起玩者的不便之餘多邊形大廈的觀感亦稍遜於《SOUL HACKERS》般的CG畫面，所以在《P2》裏的區域選擇畫面與區域移動畫面均變成較接近《SOUL HACKERS》那般，這樣的話當在區域移動畫面時便有機會發生各種對話事件。


■珠閒留市的外貌，玩者需在這裏選擇要進入的區域


■範圍縮窄後的移動畫面較接近《SOUL HACKERS》

謠言止於智者…？

截至現時為止，尚未知曉在遊戲中到底會有甚麼事件發生，不過已估計到有些是和今集主題「謠言」有關的。有一名叫轟所長的男子，委托達哉去替他去散播像「拉麵店有武器販賣」這類謠言，而這些謠言的實現化與否是會影響迷宮構造和道具性質等項目的，另外還有各種各類的不同事件會發生。


■轟所長委托達哉一行眾去控制謠言

■不知道名伯爵與時之城到底有何關係？

交涉變得更多彩多姿

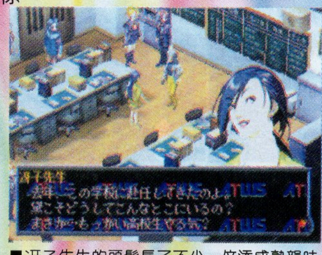
獲取Spell Card的唯一途徑，就是在戰鬥中利用交涉指令(Contact)和惡魔交談，當達成特定況狀(前作是令它高興)便能從其手上取得咭，而今集更新增了最多同時3人的複數會話交涉，增加了對白的變化。


■看來每人依然有4個不同的交涉指令

久別重逢的老朋友

有玩過上集的讀者，就一定記得替主角進行惡魔合體的依歌魯[イゴール]了，其寶藍色的房間Velvet Room、不斷唱着歌的女高音和造型突出的他令人留下深刻印象，而今集仍是由他負責合體事宜。此外，學生時代被雪之女王傳説纏繞着的冴子先生亦會在本作出場，相信這和極尊敬她的黛雪野不無關係。


■白髮和長鼻是依歌魯的招牌Outlook


■冴子先生的頭髮長了不少，倍添成熟韻味

PERSONA發動

基本上今集的召喚系統保留了前作大部份特色，要製造PERSONA先要和敵人交涉取得塔羅牌般的Spell Card，接着把兩張咭進行合體來誕生對應種族的PERSONA，只要角色把它降魔到身上後在戰鬥中發動之，就可提升其熟練度從而增強能力及獲取魔法與特技；以下是召喚PERSONA的圖片。


■榮吉發動PERSONA，留意該魔法是前所未有的

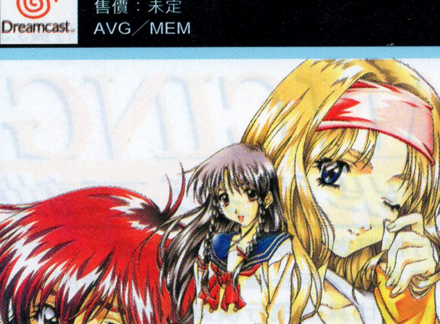

■銀子的PERSONA外表相當有趣


■拿起米高峰向敵人發出戰鬥機聲音的達哉


■二人閒談起來，且看能否吸引惡魔的注意

新GAME介紹

BY：非洲



Sentimental Graffiti 2

センチメンタルグラフィティ2

2000年的發售預告！！



前言

於SATURN上大受歡迎的《SENTIMENTAL GRAFFITI》，正式宣佈於DREAMCAST上推出她的最新作「2」，而且預定的發售日期更是來年的1月27日啊！！而在剛過去的製作發表會中，亦有不少新情報公開了！



內容大概

在遊戲的OPENING中，看到的便是12名神情悲哀的少女們，在微微細雨中的東京中趕往主角的葬禮，而遊戲亦是在這樣悲哀的氣氛中開始。這個就是有玩前作的人也不能相信的結局，便是這個2代的序章……。在發表會中，今次遊戲的總監督 多部田俊雄曾公開了3個誓言，第1是「遊戲系統會保持標準」，第2是「人物設計甲斐智久纖細的畫巧將會再現」，而第3個便是「會於預定日準時發售」。在初次的製作發表會中同時宣佈發售日，可見製作人員是有多大的信心！



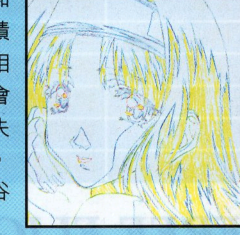
2代的故事舞台將會是葬禮之後，經過了兩年時間的東京，而各個女角們亦已是近20歲，過著自立的生活。但是兩年前所受的內心創傷實在太深，在甲斐氏筆下，她們的樣子亦有了一定的改變。

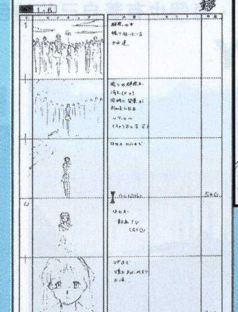


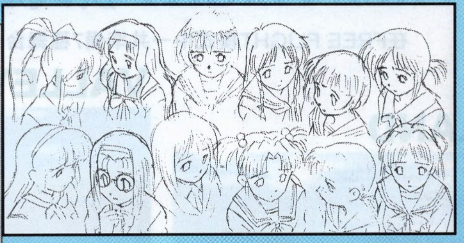


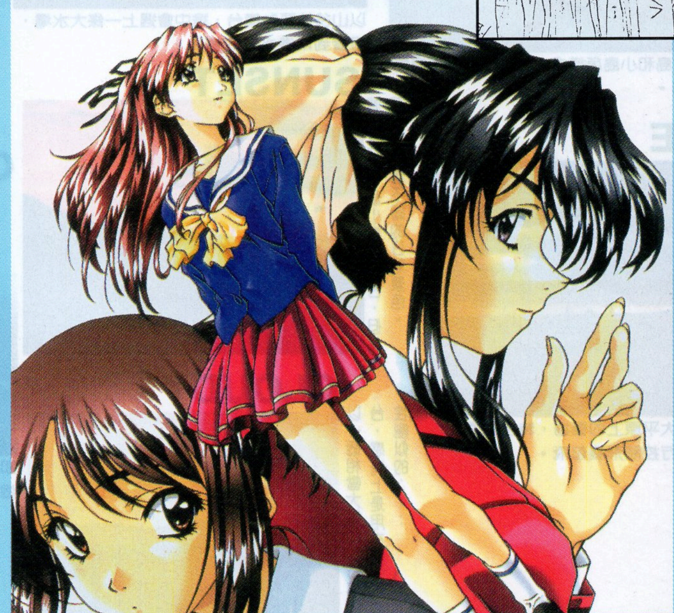
新・主角

這次的主角將會以往同類型遊戲的男主角有少許分別，和一般對女性有著積極行動的男角相比，這位主角將會是較慢熱。由於失去了重要的人，女角們的積極性亦降低了，在這樣的環境下，男主角怎樣把她們救出谷底，建立新的戀愛感情呢！？



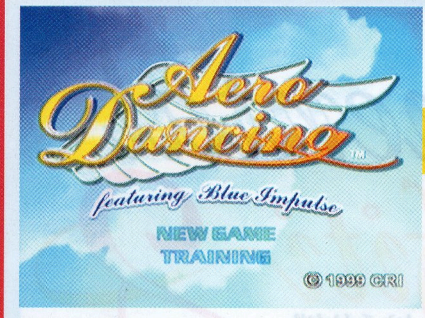






製造商：CRI　價格：5800日圓
發售日：3月4日
SLG／可4P／MEM

TEXT：飛行員J.J



AERO DANCING
花式飛行入門課程第二講

《AERO DANCING》這遊戲和一般的飛行模擬遊戲最大的不同之處，是它並不會有任何空戰成份存在，遊戲的樂趣純粹是來自操作各種戰機進行高難度花式動作以及欣賞沿途風景而來；到底其吸引力會否比其他飛行模擬器遜色呢？今次我們便找來這遊戲的最新情報，讓各位能在遊戲推出前進一步了解這作品。

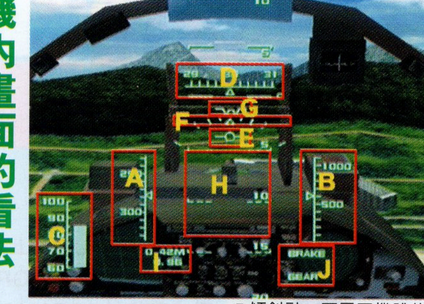
基本操作一覽

這遊戲由於單純是追求以戰機來作花式飛行的靈活性及準確性，所以對於操作的要求非常之高，而遊戲本身亦提供了一個頗為繁複的操作系統給玩者，以下便是其主要的操作方法。

A掣	提高速度
B掣	降低速度
Y掣	按一次時機尾放出煙幕、再按則停止
X掣	可切換機內視點、機尾視點及機後視點
ANALOG控制器	控制飛機的上下左右，若長期按着左右任何一方，則會作出360度回旋
十字掣上下	控制機翼飛流板的升降，能影響下升或下降
十字掣左	控制機底的輪胎
十字掣右	控制AIR BREAK的開關
L／R掣	將機身向左右方作水平微調式移動



機內畫面的看法

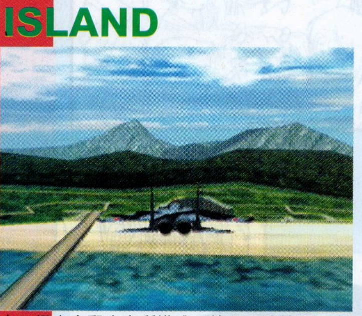


A 速度計
B 高度計，以英呎為單位
C 引擎回轉計，可顯示引擎的輸出力，100%時為最大
D 方位計，可顯示現時的方位，36是北、09是東、18是南、27是西
E 方向計，顯示了現時前進的方向
F 傾斜計，顯示了機體的左右傾斜
G 軸心計，顯示機體的軸心
H 傾斜角度，顯示機體與地面之間的角度
I 上方是馬赫速度計、下方是機體所承受的重力(G)
J 上方是AIR BREAK使用中的顯示，下方是輪胎使用中的顯示

FREE FLIGHT模式版面一覽

在FREE FLIGHT模式中一共準備7種舞台，每個也有着自己的特色，讓你能充份享受飛行的樂趣。

ISLAND

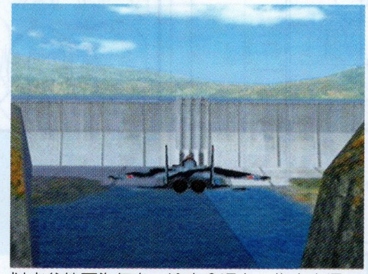


由一個大島和小島所構成，特色是連接兩個島所用的橋。

BASE

舞台是一個大平原上的機場，特色是開始時需要自行控制飛機起飛。

VALLEY



以山谷地區為舞台，途中會遇上一條大水壩，可看到兩邊水位的差異。

SUNSET

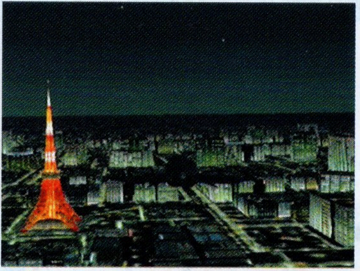


同樣是以一個小島為舞台，但就可看到相當不錯的日落景色。

CLOUDY

以一個相當大霧的山谷地區為舞台，感覺上是用來顯示DC主機性能似的……

NIGHT CITY



以晚上的城市(東京？)為舞台，除了有美麗的夜景外，可一試在高樓大廈間穿插的滋味。

CITY

即NIGHT CITY版面的日間版本，可看到同一個城市的另一種景色。

追加資料
新公布的四種可使用機種







TEXT：KOTARO

幕末浪漫 月華の剣士

劍技總集篇！下卷

操作方法

基本操作

×掣	輕斬
○掣	重斬
□掣	蹴攻擊
△掣	防禦彈
SELECT 掣	挑發
→	前進
↓ or ↘	蹲下
↙	蹲下、蹲下防禦
←	後退、站立防禦
↖	後跳躍
↑	垂直跳躍
↗	前跳躍
上方向瞬間輸入	小跳躍
→→	DASH 疾走 or FRONT STEP 一足跳
←←	BACK STEP 閃避
←＋×	近距離輕斬
→＋○	遠距離重斬
→＋□	吹飛蹴
↘＋□	足拂
近敵時← or →＋○	投技
○＋□	中段攻擊
倒地後持續輸入← or →	移動起上

彈系操作

N or ←＋△	上段通常技彈
↙ or ↓＋△	下段通常技彈
→＋△	上段必殺技彈
↘＋△	下段必殺技彈

劍質解說



「力」劍質，攻擊力強；「技」劍質，連攜力高，而最影響角色能力，則相信是玩者對劍質的取向。除了劍質本身已令角色有着區別之外，劍質亦會令角色的必殺技性質、速度、軌跡和各種效果有着不同的變化。

～潛在奧義、一擊必殺～「力・POWER」

【高攻擊力】



「力」與「技」劍質最明顯的差異就是在於攻擊力，其中「力」劍質的通常技、必殺技和投技是「技」劍質的1.5倍，雖然部份角色均為共通，但是某些特定角色則不同。

【削擊能力】



「力」劍質另一特點，其中除必殺技、超奧義和潛在奧義之外，就連通常技亦能於防禦狀態中削擊對手體力，因此遊戲設定「力」劍質的通常技攻擊防禦中對手時是不能CANCEL往各種必殺技，削弱其連攜性同時，令受到反擊的機會也大大增加。

【浮昇能力】

如前所述，在中段技擊中站立和空中的對手時，「力」劍質會出現較「技」劍質更長的飄浮時間，而且判定亦較大，能以各種技作追打攻擊。

【昇華】

「力」劍質特性之一，能將特定對應必殺技CANCEL往超奧義之系統，配合通常技能造出強大的連續技攻擊。

【潛在奧義】

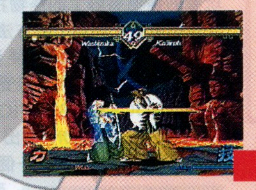


當體力GAUGE剩餘四分之一，體力出現閃動和劍質GAUGE達至MAXIMUM狀態時，便能使用一發逆轉的「潛在奧義」作攻擊，而使用潛在奧義後亦會消耗全般的劍質GAUGE量。

～亂舞奧義、華麗攻擊～「技・SPEED」

【CANCEL能力】

連續技成立與否，與通常技CANCEL有着不可劃割的關係，而通常技CANCEL能力，就是「技」劍質比「力」劍質最大分別的特徵，即使對手防禦攻擊，亦能自如地CANCEL往其他攻擊。



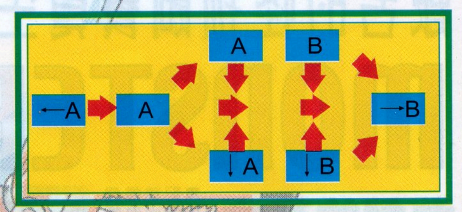


【連殺斬】

「技」劍質重要系統之一，利用特定的通常技和特殊技，以「輕・輕・重・重」的法則順序組合出不同之連殺斬，而連殺斬途中除「→B」之外，其他均能CANCEL往各種必殺技和超奧義作為連續技攻擊。



連殺斬基本法則



【亂舞奧義】

與「力」劍質潛在奧義相對，「技」劍質有着華麗攻擊的亂舞奧義，使用條件與潛在奧義相同，同樣在體力GAUGE剩餘四分之一體力出現閃動和劍質GAUGE達至MAXIMUM狀態時使用，而發動指令為全角色共通的「↑↓＋AB同按」。

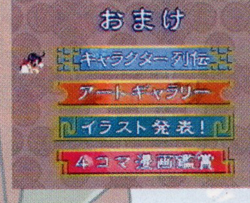
在亂舞奧義發動中，劍質GAUGE會變成TIME BAR，以消耗劍質GAUGE量進行發動時間，當劍質GAUGE量全般消耗殆盡時，亂舞奧義發動時間亦告終止。亂舞奧義發動後，全部角色的通常技、特殊技、連殺斬和部份必殺技皆能互相CANCEL，不過必殺技卻不能強制CANCEL返回通常技、DASH、JUMP和部份必殺技。還有除中段技外各種技的速度亦會加強，但是相對攻擊力則減弱，而亂舞奧義發動技能CANCEL往各種技攻擊。



隱藏要素公開！

在角色選擇畫面中，同時按L1、L2、R1、R2四個掣，就可以使用曉武藏、嘉神慎之介，以及覺醒後的嘉神慎之介；而在完成STORY MODE後，利用同樣方法，則可以使用真田小次郎、一条赤狸，以及木偶之示源另外三名隱藏角色。還有在完成STORY MODE後，OMAKE更會追加「ART GALLERY」和「四格漫畫鑑賞」兩個項目，而「CHARACTER列傳」亦會加回曉武藏和嘉神慎之介的詳細資料。

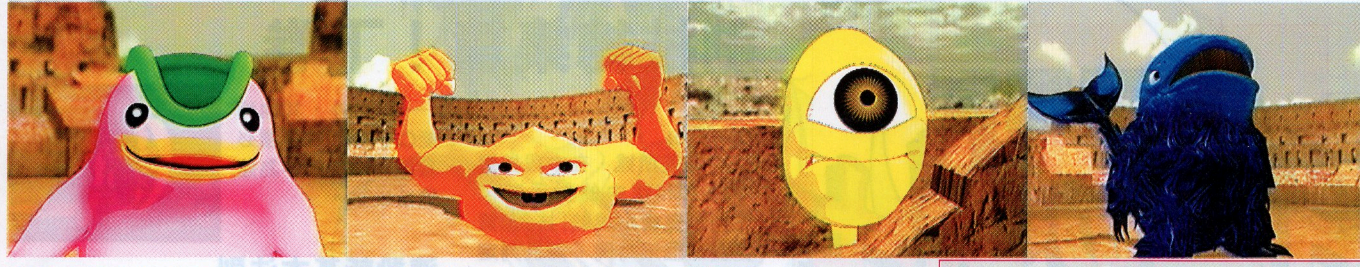




新GAME介紹

製造商：TECMO　發售日期：2月25日　售價：港幣358元
記憶：1 BLOCK (POCKET STATION時，1 BLOCK＋5 BLOCKS)
SLG/ MEM/ 對應POCKET STATION





艱苦的怪物飼養員生涯由今天開始……

MONSTER FARM 2



遊戲的基本

■記着每個月頭也要餵餵怪物啊！

《MONSTER FARM 2》可以說是一個為眾多「CD」另尋出路的遊戲，因為在遊戲之中，玩者可以利用手上的所有CD製造出不同種類的怪物，而且，怪物與物之間又可以交配，從而製造出更新的怪物，而《MONSTER FARM 2》和《MONSTER FARM》最大不同便是在於基本的怪物數量，因為在《MONSTER FARM 2》之中，基本的怪物數量已經比《MONSTER FARM》為多，所以，保證大家一定會被當中的怪物吸引着呢！

■先答問題以決定自己的性格……

■還便是玩者的助手了。

■還便是怪物出生的地方。



遊戲中的重要指標



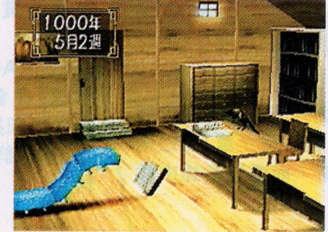
■大家要留心怪物的數值

在《MONSTER FARM 2》之中，飼養怪物可以說是遊戲之中的重要部份，而觀察怪物的所有行動和變化便是身為飼養員的玩者的工作了，所以，玩對怪物的一切行動一定要非常瞭解，而怪物的不同數值便代表了牠的狀態，而且，在遊戲之中，所有的訓練亦要因應怪物本身的體質來調校，在這裏要勸告玩者們，除非玩者打算要製造一隻完美的怪物，否則在遊戲之中要不讓怪物練練東又練練西，這樣做等於要怪物變成一隻甚麼長處也沒有的東西。

LIVE（ライフ）：這是代表怪物的生命力，在戰鬥之時，如果跌至0的話便算死亡。
身體（ちから）：代表着怪物的力量，數字越大代表打擊系的攻擊力越高。
堅固（丈夫さ）：代表着怪物的防禦力，其數值大細會影響怪物受攻擊時的損傷率。
命中：主要控制着攻擊的準確度，同時到回復及一些的特技的使用成功率亦有影響。
回避：控制怪物對對手攻擊的回避。
聰明（かしこさ）：這代表着怪物的學習能力，數值越高，其可以使用的超能力技的威力便會越高，而且如果對手有相同的技，其威力亦會變弱。
受歡迎度（人氣）：這是怪物的受歡迎程度，數值越高，在戰鬥之中便會得到比較大的觀眾應援效果。



■修練是提升力量的最好方法。



■吓？蟲都要讀書？？

新增道具

在《MONSTER FARM》之中，道具雖然不是缺之不可的東西，不過，其實如果有道具的幫助，飼養怪物便會輕鬆得多，所以，在《MONSTER FARM 2》之中，在道具方面亦有了一定的增加，這亦使玩者飼養怪物時有更大的樂趣。在《MONSTER FARM 2》之中，除了在舊作中的具之外，亦加了6種的道具，工用當然是非常的好，以下便是這些道具的介紹了：

■要在減價時入多些貨呢！

星果（スター・プルーン）：在多布魯地方取得的果實，是年輕女性喜歡的水果。食後可提高人氣度。


蟹鉗（カニのはさみ）：這是一種美食，食後可以使怪物變得強壯。

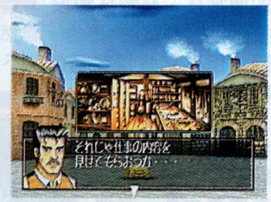

冬虫散：以冬眠中的蟲磨成的粉，可以將怪物身上多餘的脂肪清除。


活精丹：從東方輸入的秘藥，使怪物的皮下活動加劇，從而使怪物變得更強壯，然而，其唯一副作用便是令怪物的速度減慢。

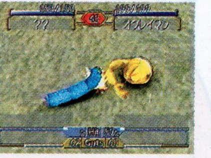
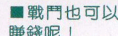

亞提密斯像（アルテミス像）：展現出女神微笑的石像，效果不明。


恐龍尾巴（ディノのしっぽ）：像是恐龍系怪物的尾巴，效果不明。有一說是提高防守力。

原來不難的賺錢方法

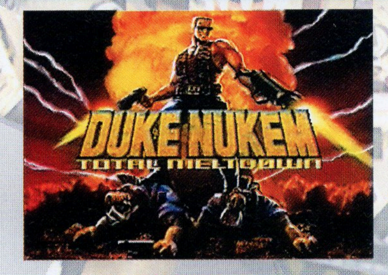

■還便是為怪物安排工作的大叔。

在遊戲之中，有兩種可以讓玩者賺錢的方法，一種是在修行的時候遇上野生的怪物，在玩者的怪物將野生的怪物打敗之後，玩者便可以得到賞金；而另一種方法便是靠兼職（アルバイト），而要做兼職便要靠「POCKET STATION」了，當大家接受了兼職之後（將遊戲下載到POCKET STATION），玩者便可以將「POCKET STATION」取出，而兼職的「做法」是非常簡單的，其實這是一個「10」的遊戲，在左右兩邊的數字便是玩者要注意的東西，而在「POCKET STATION」之上的5個掣之中，決定掣除了開始遊戲之外是沒有用的；而遊戲的玩法便是當兩邊的數字加起來是10時候，玩者要按↑，當兩邊的數字一樣，而加起來又不是10的話，便要按↓；如果兩邊的數字不是一樣，加起上來又不是10，那麼，那一邊的數字比較大的按那邊的掣（←或→）。



■戰鬥也可以賺錢呢！

製造商：KING RECORDS發售日期：發售中(1月28日)
售價：5800日圓 記憶：3-7 BLOCKS
STG/ MEM/ 通訊對戰

TEXT：赤目黑龍



都係玩電腦版好得多！
DUKE NUKEM～TOTAL MELTDOWN

非常受歡迎的遊戲種類

在動作及射擊的遊戲世界之中，相信大家也可以舉出一些非常經典的名字，相信其中一個一定是《DOME》，而以《DOME》的形式作為藍本的遊戲亦非常多，而且大多數這類遊戲也是頗受歡迎的，而在Playstation之上新推出的遊戲《DUKE NUKEM～TOTAL MELTDOWN》也是一隻同類形的遊戲，而且在電腦版之中也是一隻頗受歡迎的遊戲。

《DUKE NUKEM～TOTAL MELTDOWN》的遊戲方法其實非常簡單，玩者只要控制人物由開始的地方走到終點便可以，然而，話雖如此，在遊戲之中玩者會遇上非常多的敵人，這些敵人的攻擊力和防禦力也會不斷的提升，而玩者亦會由身上只得一支手鎗，而在遊戲之中不斷的拾到有用的其他武器，這便是遊戲的玩法了。


■找尋隱藏地點亦是任務之一。


■要多取武器啊！

基本操作

按鍵	操作
↑．↓．←．→	人物的移動
○	選擇武器
×	發射已選擇之武器
□	按着之後再同時按方向掣(←或→)＝水平移動
△	動作掣(例如是開門)
L1	視點上移
L2	視點下移
R1	跳起
R2	蹲下
L1＋L2	視點回復正常
L1＋L2＋○	道具選擇
L1＋L2＋×	使用已選擇之道具
L1＋L2＋□	使用腳部攻擊
SELECT	調查玩者現時的位置

始終比電腦版稍為遜色

相信有玩過《DUKE NUKEM～TOTAL MELTDOWN》電腦版的玩者，一定會對這兩個版本的遊戲作出一個比較，然而，就算不作詳細的比較，單看畫面的質素，已經有一個非常大的差別了，電腦版的《DUKE NUKEM～TOTAL MELTDOWN》實在是比Playstation版的更加出色，大家有同感嗎？





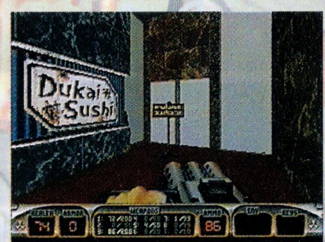
■電腦版和Playstation版的比較。

4個版圖的戰鬥

在《DUKE NUKEM～TOTAL MELTDOWN》這個射擊遊戲之中，玩者可以選擇的關數共有4個，不要以為只有4個這麼少，其實這4關各有特色，這4版分別是「L.A. MELTDOWN」、「LUNAR APOCALYPSE」、「SHRAPNEL CITY」和「PLUG AND PRAY」，在每關之中也分為多個不同的版面，如果要完成所有的關數，其實是一場非常漫長的戰鬥呢！

「L.A. MELTDOWN」的遊戲背景便是洛杉磯，玩者要在大廈之間穿插；而「LUNAR APOCALYPSE」則是在太空站之中的戰鬥；「SHRAPNEL CITY」則又再次回到都市之中作戰，不過，這次的都市是比較有東方味道的；最後的「PLUG AND PRAY」便是像在一個古代的石窟之中一樣。


■「L.A. MELTDOWN」



■「SHRAPNEL CITY」

善用武器命長久


■飲廁所水可保命。

在遊戲之中，玩者可以得到的支援實在是等於「0」，不過，在一路上玩者也可以得到一些道具和器的補給，可以，在武器方面，所有的武器也是有彈數限制的，所以玩者一定要小心的使用，而且，像「RPG」這種極其危險的武器如果使用不當的話，其實就有如自殺一樣；其次，道具的目更加是少，所以玩者要非常小心的運用。

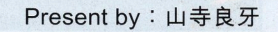
在眾多的武器之中，SHOTGUN可以說是實用性最高的武器，它有的是強大的火力，而且，其射程又比一般的PISTOL遠，是遊戲早期的最好武器；而說到武器，絕對不能不提彈藥的補給，玩者除了可以在地上拾之外，亦可以在被殺死的敵人身上取得，實在是非常方便，不過，大家要留意彈數的存量，為免浪費過多的彈藥。

而最後要一提的便是體力的補充，除了取補體力的道具之外，其實還有一個非常便利和低消費的方法，那便是飲水了！玩者在遊戲之中會見到一些「水龍頭」、「廁所」之類的東西，只要將這東西打破，便會有水噴出來，玩者只要走到水柱旁，按△掣便可以補充體力，最多可以補充到100為止。

略帶解謎成份的遊戲

在《DUKE NUKEM～TOTAL MELTDOWN》之中，雖然說是要在遊戲之中將敵人殺死，不過，在某些地方，玩者便要先解開一些謎題才可以到達隱藏的地方取得一些強大的武器，又或者是一些極罕有的道具，所以，《DUKE NUKEM～TOTAL MELTDOWN》絕對不是一隻普通的射擊遊戲，反而，在遊戲之中要解謎的地方雖然不多，不過也相當的有挑戰性，當然，如果多玩的話，這些謎便會變成「小兒科」。





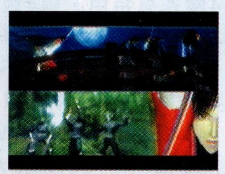
Present by：山寺良牙

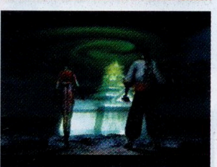


古代版「B.H.」？
羅刹之劍

前言

眼見「某動作遊戲」收入豐富，於是KONAMI不甘為後，推出一隻極富日本古代風味的動作遊戲——《羅刹之劍》，今期就簡單介紹一下遊戲的內容。

故事




一天，鶺鴒麗正在逃避侍們的追捕，可是仍是逃不了侍們的圍攻，就在這個危急關頭，飛葉小太郎剛好來到，眼見這麼多人對付一個弱質女流，看不上眼，於是便出手相救，不過那些事好像打也打不完似的，於是二人便趁機逃脫，二人亦因此而認識對方，當然飛葉小太郎亦這樣而涉及入事件中。



之後便進入各自的故事中。

故事——飛葉小太郎




第壹話♂♂♂回鄉

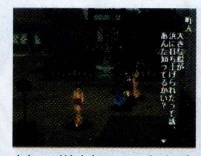
為了到雙親墓前掃墓及會見好友「小泉雪之介」而回鄉的小太郎，在村中救回一位被謎的侍襲擊的少女「麗」，麗便在他眼前走了。之後到「雪之介」的道場拜會他的好友後，便想去掃墓。在前往的途中，今次便見到一位「虛無僧」被侍襲擊的場面，小太郎想出手救他，可是還是來遲了一步，救得了一次救不了第二次。




第貳話♂♂♂謎

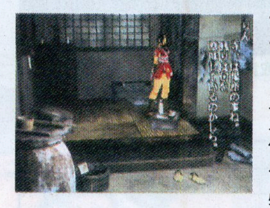
再次前往寺廟的小太郎，在途中再次遇到鶺鴒麗，可是麗從小太郎手上取得密函後便匆匆離去。之後抵達寺廟掃墓的小太郎，遇到一位同樣是掃墓的人名叫「紅」，接下二人便同時行動，當他們抵達墳場時，出現一批很恐怖的人，究竟他們有否危險呢？

故事——鶺鴒麗




第壹話♀♀♀隱密

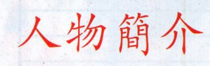
得到小太郎的幫助而借機逃脫的鶺鴒麗，為了找尋有關她兄長的消息而來到這村。從村民口中得知，在附近的海邊有一艘像運輸船的船沖了上岸，於是麗便立刻到海邊，可是在途中「抹那藩」的侍早已等待麗，將他們逐一擊倒後，之後便見到半死狀態的「半兵衛」，半兵衛用最後的力量說出有關是抹那藩是襲擊船的人及穩密們的真正身份後，便斷了氣。



第貳話♀♀♀密函

半兵衛死去，決意要報仇的麗，前往半兵衛生前所說「到隱藏的家」的途中，再次遇上小太郎，沒有這麼好心情及時間與小太郎談太多，只知該密函是朋友源藏的物品，麗從小太郎的手上取得密函並道謝後，便忠告小太郎不要再理會此事，並繼續向村進發。之後在隱藏的家內取得暗號後，便向寺廟進發；可是在寺廟前，竟然遇上到該已死去的半藏，之後十分開心的麗便……。

人物簡介

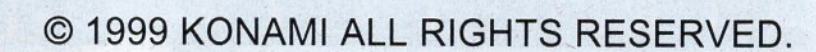



飛葉小太郎

性格豪放，擁有一手好劍法，在遊戲中他攻擊力比較高，不過同樣亦有弱點，就是在揮劍時很容易有空隙讓敵人反擊。

鶺鴒麗

女忍者一名，是位無親無故的少女，為了找尋她唯一的親人，而開始與隱密們的戰事。她攻擊力雖一般，但其連續攻擊則是十分之強，而且幾乎是沒有空隙讓敵人乘虛而入。



製造商：JALECO　　發售日：發售中
售價：358港元
RAC/MEM

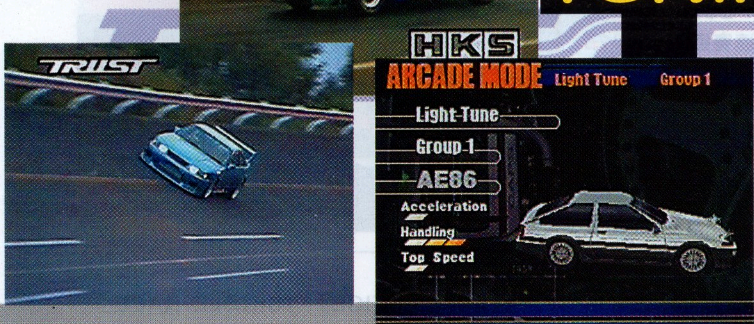
TEXT：怪傑

讓你進行賽車的世界……



OPTION TUNING CAR BATTLE 2

在90期中，介紹的賽車遊戲《OPTION TUNING CAR BATTLE 2》終於在近日推出了，今集不單會得到上集的山田先生、稻田大二郎以及配件商店等支持，而且亦得到四間配件製造商的支持，令玩者更能體驗遊戲的真實性。



ARCADE

這模式中，玩者不單可以以自己選擇的車和對手在不同的賽道中進行比賽，而且當中更有TIME ATTACK讓玩者練習或挑戰各賽道。



賽道

賽道方面，除了會保留上集的四條賽道外，亦增加了兩條全新的賽道，所以今集總共有六條基本賽道，而另一方面，它們各自都會有一條逆走賽道。它們包括WANGAN、HIGHWAY、WINDING、CIRCUIT、BAYSIDE和TOUGE，它們的難度都不同的。

CHALLENGE

CHALLENGE MODE可算是這遊戲最重要的模式，因為其有ARCADE MODE沒有的TUNE車和挑戰日本賽車高手的要素，而且它更要贏對手來取得點數來購買配件玩。當中玩者集齊最強最快的賽車。



配件

在遊戲中，為了加強車身各方面的實力，所以必須要購買一些配件來幫助，而遊戲設定了MUFFLER、吸排氣、電子系統、TURBINE、ENGINE、COOLING、驅動、SUSPENSION、TIRE、SHOP加工和BRAKE十個項目來提升車的實力，當中玩者更可在十個項目中選擇不同製造商的配件或級數來購買。

FITTING & SETTING

當購買了需要的配件後，雖然電腦會自動裝備它們，但因為要在不同的賽道中進行比賽，所以玩者需要在自己配件堆中找尋一些適合的來使用。另一方面，為了令自己的車更適合該賽道的性質，在SETTING中利用HEIGHT、SPRING、DOWN FORCE等來進行調整。

車的組別？

在《OPTION TUNING CAR BATTLE 2》的20個車種是會跟據車種的排氣量和運動性能等再細分成四個GROUPE。

GROUPE 1

車身輕而運動性高的GROUPE。最擅長的就是CORNERING和BRAKING，而爽快的行走就是它的特色。不過這種車在比賽時是無法贏取勝利的。

GROUPE 2

這個GROUPE集合MIDDLE CLASS的車種。其適中的SIZE以及POWER，都能夠應付不同的路面，而它可稱為萬能GROUPE

GROUPE 3

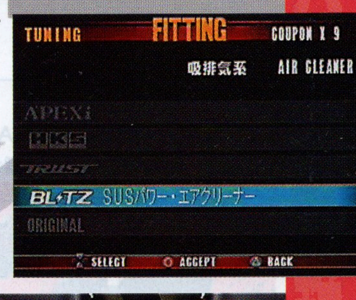
集合了高級GT車、HI-POWER小型轎車以及一些有個性的車GROUPE。這些非常強的車最適合用來挑戰賽道。

GROUPE 4

這追求速度的SPORT CAR GROUPE可以以不同的方法來追求最快的速度。

車種

遊戲中的90輛賽車亦都會依照真實車輛的驅動系統、ENGINE的配置位，來分做FF、FR、4WD、MR，而每個種類都有自己的特性，所以玩者在選擇賽車時，就要先了解其種類，才可以令最初駕駛的時候更加順暢。





TEXT：赤目黑龍

不可理喻小型賽車遊戲

KARTS FORMULA SPECIAL EDITION

SPECIAL EDITION 有甚麼不同呢？

大家是否覺得這隻名為《KARTS FORMULA SPECIAL EDITION》的遊戲好像是似曾相識的呢？對了！話明是「SPECIAL EDITION」，所以，這遊戲其實是之前的《KARTS FORMULA》的「SPECIAL EDITION」版本，所以看上去真是非常相似（其實是一樣才對），而且就連賽道方面大部份也是一樣的，如果大家是玩首部份的賽道便會非常明白這點。

在遊戲的操作方面，亦是非常的簡單，基本上只是加速、剎車便可以完成了，而在遊戲方面，實在是非常的簡單，而玩者最重視的視點亦只有兩個而已，這是否真是簡單得過份呢！



■畫面上沒有多大的改善。



■為適合不同國籍而設的語言選擇。

4種差不多的模式

在《KARTS FORMULA SPECIAL EDITION》之中，總共有4個不同的遊戲模式，分別是「PRACTICE」、「SINGLE RACE」、「CHAMPIONSHIP」、「ARCADE」，基本上，這4個模式的玩法也是大同少異的（始終這也是一隻賽車遊戲啊！）。



PRACTICE

這個模式是讓玩者熟習遊戲之中的基本操作的，所以，在這裏玩者是不可以自由選擇賽道，只有利用電腦預設的賽道，難度？當然是不高的，不過，這同樣表示玩者不能在這裏得到甚麼啟示。



■來來去去也是一條賽道……

CHAMPIONSHIP

這便是一個真真正正比賽的模式，在這裏玩者要得到高的位置才可以得到分數的，這亦是決定勝負的主要原素，而且在每場賽事之中，玩者也要面對7部由電腦控制的小型賽車的挑戰，而賽事是一場接一場的，玩者可要作好心理準備呢！

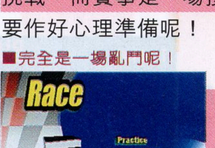
■完全是一場亂鬥呢！

SINGLE RACE

這是一個給玩者自由練習的模式，在這裏玩者便可以在8條賽道之中自己選擇自己喜歡的賽道來練習，而且，在場中亦會有對手和玩者競爭，這實在是一個非常好的機會讓玩者實習在實戰之時的「混亂」狀態呢。



■多練習，有好處的呢！





ARCADE

這是一個相當古怪的模式，玩者會一直在這個模式之中遊玩，不過，如果玩者不能在6個圈之內到達頭3名的話，便會出現「RETIRE」的字樣，之後，玩者便會由先前到達的名次再次出發，直到得到一定的成績為止。



■吓？點解又要「RETIRE」？

一開始便齊全的賽車及賽道

在《KARTS FORMULA SPECIAL EDITION》之中，玩者可以選擇的小型賽車共有8輛之外，它們有着不同的性能和特性，玩者要小心的選擇，而在賽車左邊的指示的意思由上而下是「速度」、「加速能力」、「扭力」。

■8部不同性能的小型賽車。

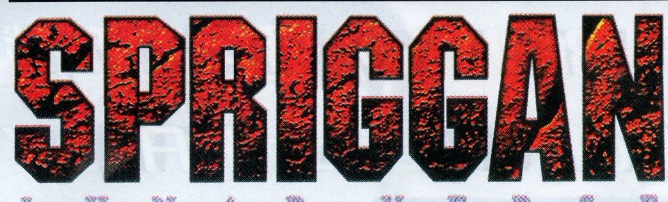


而在賽道方面，總共有8條，話多不多，話少亦不少了，而賽道的設計亦不是太差，然而，和上集的實在沒有多大分別，因為這只是「SPECIAL EDITION」，所以大部份的賽道也是和之前的一樣，只有少部份是新加的。

■8條難度不一的賽道。



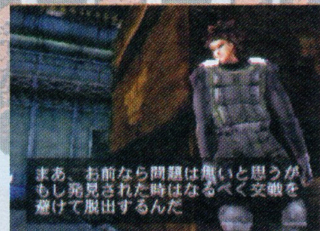
TEXT：怪傑



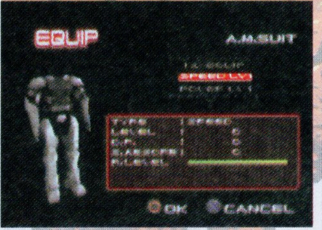
SPRIGGAN被遊戲化！？

皆川亮二的人氣作品—《SPRIGGAN》亦被遊戲化，遊戲世界觀是使用與原作同樣的，而一些遊戲原創的設定的加入，便構造出一個沒有人見過的全新故事。本作的主角並不是FANS所熟悉的御神苗，而是名叫「大槻達樹」的少年。





SPRIGGAN與亞克姆



在海底裏發現了一枚金屬板，而上面記載了一段說保護過去文明留下來遺產，如人類未取得資格的話，便將其封印的MESSAGE。亞克姆為了實行這後MESSAGE而設立了一間復合企業，SPRIGGAN就是遺跡保護者，而且更是這個組織的S級特殊工作人員。

新作故事

這遊戲的故事是為了配合遊戲化而準備的新作STORY。SPRIGGAN的故事描寫原作結束後不久所發生的15段插曲所構成的，而且是原作者—たかしげ宙所監修的。

原作人物登場

在原作結束的舞台裏，新主角的故事而展開本作。在遊戲中，原著漫畫主角御神苗、JAN等FANS熟悉的CHARACTER亦會登場，而且亦會和故事有關的。



武器



守護遺跡的大槻達樹需要裝備各式各樣的武器來敵人。槍系武器都是屬於正統攻擊手段，因為最主要的攻擊是以格鬥為主。在這遊戲中登場共有6種。

主角育成

可以使用在任務完成時所獲得的點數以及經驗值，來育成一個獨當一面的士兵，這就是本作的樂趣。獲得的點數可以自由分配到POWER、體力等五種基本參數之內，從而令HP等能力值改變或提升。另一方面，經驗值有令裝備中的AM SUITS提高3階段的效力，主角的AM SUITS最後育成至POWER重視、SPEED重視，或防禦重視，就要看看玩者的做法了。



AM



AM是SPRIGGAN所使用防護衣。據稱是由阿特蘭提斯大陸使用的特殊合金オリハルコン纖維，與人工肌肉組成而製造來特殊SUITS。防彈、耐熱、耐壓力都有好表現，而穿著者更可引發出30倍以上的力量。當中配備有增幅精神波的特殊機能。

3D MAP

可以很輕易的確認周圍環境的構造，而且可以從3D視點中把握自己的現在位置。

緊急回避效果

「緊急回避效果」是一種用在被複數敵人包圍十分方便的動作。雖然可以簡單地化解敵人的攻擊，但亦不可經常地使用。

大槻達樹

正在挑戰SPRIGGAN最終試驗的少年。雖有才能但會感情用事的他就是皆川亮二筆下PlayStation原創角色。



製造商：CODEMASTER
記憶：1 BLOCK
RAC/ MEM/ 對應DUAL SHOCK/ 對應ANALOG手掣

TEXT：赤目黑龍

絕對不比《SEGA RALLY》遜色的遊戲
Colin Mcrae RALLY

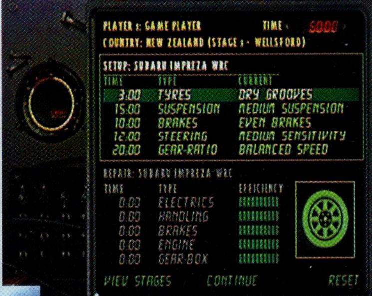
至怕貨比貨？

說到越野賽車，大家一定會想到近期推出的Dreamcast版《SEGA RALLY 2》了，那種感覺不俗的越野車比賽一定會使玩者們留下刻印像，不過，其實在Playstation之中也有這種質素的遊戲存在的，那便是美版的越野車遊戲《Colin Mcrae RALLY》。

其實這個世界是有比較才會有進步的，而《Colin Mcrae RALLY》的而且確是一隻相當不俗的遊戲，首先，在遊戲之中有多個遊戲模式，分別有「CHAMPIONSHIP」、「RALLY」、「TIME TRIAL」和「RALLY SCHOOL」。最基本的「CHAMPIONSHIP」是一個像現時正統的越野賽的模式，玩者要在不同的賽段之中作賽，而每段路也有一個標準的時限，當然，使用的時間越短，能夠得到的排位便越高，而且，在完成一個賽站之後，玩者的排位便會是下一站的出發順序，這便玩者要不斷爭取的目標；而「RALLY」其實和「CHAMPIONSHIP」是差不多的，因為玩者可以玩的賽道其實和「CHAMPIONSHIP」之中的一樣，因為，玩者可以玩的賽道其實便是在「CHAMPIONSHIP」之中完成的賽道，其實，「RALLY」模式便是一般賽車遊戲之的「FREE PLAY MODE」。

第3個遊戲模式──「TIME TRIAL」其實亦和之前兩個模式差不多，不過，在這裏可以選擇的賽道是多了數條的，所以，遊玩的樂趣亦大了不少。不過，在整隻遊戲之中最令玩者感到奇怪的便是在賽道之上竟然完全沒有其他的車輛，實在是非常的不合理，就算玩者的位置升了，其實玩者也是自己一個人在比賽而已。

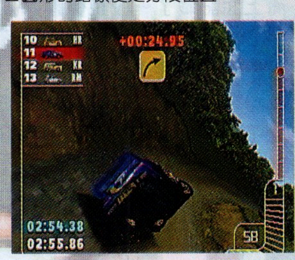

■模式選擇畫面。



■比賽前先為戰車調校一下。


■圓形的路標便是分段位置。


■相當不俗的REPLAY畫面。


■嘩！抄車呀！！


■雪地的感覺非常好。

先易後難的駕駛學院

在遊戲之中，大家可能只是會玩一般的賽車模式，不過，其實最精采的是這個「RALLY SCHOOL」模式。在這所「RALLY SCHOOL」之中，玩者要通過的測試其實非常多，首先，整個課程共分為3個不同的部份，分別是「NOVICE」、「INTERMEDIA」、「EXPECT」，當然，難度是一個比一個高的，而且，課程之中所涉及的項目亦會越來越多。

而如果要完成整個學院的課程，便一定要依從一定的方法，首先，玩者到達學院之後，第1個可以選擇的課程便是「NOVICE」，當玩者選擇了課程的項目之後，便要先看看導師在錄映帶上的課程介紹，記着，玩者一定要看清楚，因為，在看完錄映帶之後，玩者便要依錄映中的方法行車，成功的話，便可以進行下一個練習，如果失敗了的話，便要重試直至成功為止。

NOVICE
LESSON ONE：MOVING THE CAR
LESSON TWO：BASIC LOOP
LESSON THREE：SIMPLE STAGE

INTERMEDIATE
LESSON ONE：LOOP
LESSON TWO：FIGURE OF I
LESSON THREE：STAGE
LESSON FOUR：WET STAGE

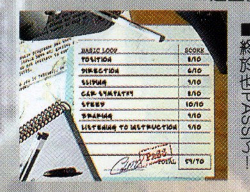
EXPECT
LESSON ONE：LOOP
LESSON TWO：FIGURE OF I
LESSON THREE：STAGE
LESSON FOUR：WET STAGE
LESSON FIVE：NIGHT STAGE


■簡簡單單的駕駛學院。


■玩者要先看錄映帶。

■有場內練習；


■亦有實習訓練。


■終於也PASS了…

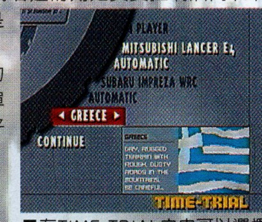
一分耕耘．一分收獲

就如上文所說的一樣，在遊戲之中，如果玩者要玩比較多的賽道的話，便一定要在「CHAMPIONSHIP」模式之中盡量完成多一點的賽道，然而，除了是賽道之外，賽車亦是一樣的，在遊戲開始之時，玩者可以揀選的賽車只有4部，不過，隨着玩者完成更多的賽事，玩者可以使用的賽車便會越來越多，而且，玩者的成績亦會影響到賽車的選擇。

在賽道的選擇上，玩者要注意一點，因為在「CHAMPIONSHIP」模式之中，玩者要完成一個賽段是非常容易的，不過，要完成一個國家的賽事便非常困難，因為每個國家之中也有非常多的賽段，所以，要完全征服所有的國家和賽段，玩者要花上多一點的時間了。

而在遊戲之中，玩者一定要好好的學習使用「ANALOG」來控制賽車，因為在《Colin Mcrae RALLY》之中，玩者可以使用DUAL SHOCK的兩支ANALOG STICK來操作，左邊的是用來控制左右轉向，而右邊的則是負責控制油門和剎車，由於是ANALOG，所以油門的控制更有彈性，要好好的利用啊！

■這些便是暫未能使用的賽車。


■在TIME TRIAL之中可以選擇多一些的賽道。

製造商：BANDAI　售價：6800日圓
發售日：99年夏季預定　容量：CD-ROM×2　記憶：未定
SLG／MEM／對應DUAL SHOCK

TEXT：機．械．劍士 FUKUDA

SDガンダム GGENERATION-0 ZERO

終於都有死神同埋雙龍高達用喇！！

伸延至 GUNDAM X 的世界

在今集最基本的改動，當然便是追加了《V》、《G》、《W》與及《X》等高達故事在主線劇情裏，亦即表示版面總數會由原本的42話增加至50話以上，登場聲優亦由70人增至120人，另一方面出現在遊戲中的CG動畫會由13條增加到超過30條，完全能夠滿足所有高達迷的需要。至於模式方面則由原來的4個增至6個，最大特色是與電腦對戰的「COM對戰模式」，玩者可以和像格斯巴或基力等名將決一雌雄，當然難易度亦是非一般水準的。


■WING GUNDAM內的希羅正要毀掉飛機


■師徒之戰，SHINING FINGER勢不可擋

機師精神狀態的影響

當駕駛者處於接近極限的精神狀態時，他／她便能發揮出平時實力以上的水準，繼而造成非常可怕的攻擊。在這個因素下，當編制隊伍成員時就需要顧及各人的狀況，否則隊員的精神狀態變化有可能會對戰況產生意想不到的影響。



■宿命之男馬沙，相當強頑的對手



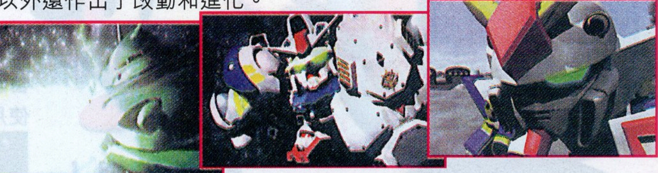
■冷靜的女軍官馬少尉



■對任何事也無動於衷的希羅

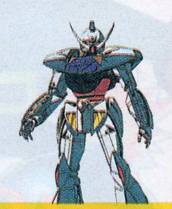
G GENERATION 的超強化版本

自去年推出大熱賣的《SD GUNDAM G GENERATION》後雖然獲得理想的銷量和口碑，但所有高達FANS都抱怨為何故事模式只包含至《馬沙的反擊》的劇情，有見及此廠方於是把V GUNDAM以後各時代的作品重新劃入劇本內，重新製作這個完全強化的新版本，除此以外還作出了改動和進化。



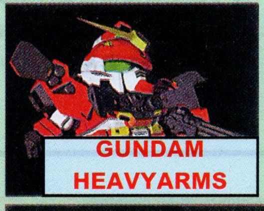
超過 700 款登場機體共冶一爐

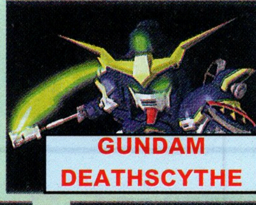
比較起《G GENERATION》那時約480款機體和250名角色，本作的登場隊伍種類及角色分別增至超過700款與500名，令整段高達歷史更為連貫，至於最近公布將於4月起播放的《TURN A GUNDAM》會否在這裏出現，目前仍是未知之數。


能否使用∀ GUNDAM呢？

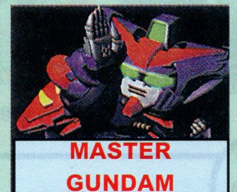
作品名稱	媒體	角色	機體
機動戰士 GUNDAM	TV	追加	追加
機動戰士 Z GUNDAM	TV	追加	追加
機動戰士 GUNDAM ZZ	TV	追加	追加
機動戰士 V GUNDAM	TV	追加	追加
機動戰士 GUNDAM 馬沙的反擊	電影	追加	追加
機動戰士 GUNDAM 馬沙的反擊（小說版）	小說	——	初登場
機動戰士 GUNDAM F91	電影	追加	追加
機動戰士 GUNDAM 0080 口袋裏的戰爭	OVA	追加	追加
機動戰士 GUNDAM 0083 星塵回憶	OVA	追加	追加
機動戰士 GUNDAM 第 08 MS 小隊	OVA	追加	追加
機動武鬥傳 G GUNDAM	TV	追加	追加
新機動戰記 GUNDAM W	TV	初登場	初登場
新機動戰記 GUNDAM W ENDLESS WALTZ	電影	追加	初登場
機動新世紀 GUNDAM X	TV	追加	追加
MSV（MOBILE SUIT VARIATION）	模型	追加	追加
機動戰士 GUNDAM F90	模型	——	追加
機動戰士 GUNDAM DOUBLE FAKE	漫畫	——	追加
機動戰士 GUNDAM CROSS DIMENSION	遊戲	——	追加
機動戰士 GUNDAM 外傳系列	遊戲	追加	大量追加
GUNDAM THE BATTLE MASTER	遊戲	初登場	追加
機動戰士 GUNDAM 基力之野望	遊戲	初登場	追加
G GENERATION 原創角色及機體	遊戲	大量追加	大量追加

部份新增機體介紹


GUNDAM HEAVYARMS


GUNDAM DEATHSCYTHE


SHENLONG GUNDAM


MASTER GUNDAM

GUNDAM MAXTOR


GUNDAM LEOPARD


GUNDAM VIRSAGO


GUNDAM AIR MASTER BURST


ZAKU DELL機

*以上均為開發中畫面

NINTENDO64
製造商：HUDSON　售價：5800日圓
發售日：99年4月預定　容量：未定
ACT／1人／對應震動PACK

TEXT：投彈戰士FUKUDA

爆BOMBERMAN 2

可愛的白色炸彈人再度出場了！

《爆BOMBERMAN》是HUDSON在N64上推出的《炸彈人》系列，今次這續篇在不少地方都作出了改良，雖然如此但它仍然是那麼可愛的喲～

幫助炸彈人的朋友 波妙

系統的改動

相比起前作今集取消了體力制變回系列以往的「一擊即死」，換句話說只要稍為捲入爆風便會馬上死掉，此外遊戲採用多線式結局流程，玩者行動將會影響過版後的分岐，還有可使用較便利的十字掣來直接操作。不單如此，使用的炸彈更分為3種不同屬性與及增設同伴波妙，大幅度增加了遊戲性。


■出現自上集的大炸彈，威力無窮


■不同屬性的炸彈會產生不同的爆風


■迷宮內藏有很多道具如大金幣等


■「友情盡表現」的對戰模式

對戰模式依然健在

《炸彈人》系列的一大魅力，就是設有讓玩家們互相殺過痛快的對戰模式，今集不但可作4人同時決鬥，還有4種不同的玩法以供選擇，分別是正常的求生戰模式、以隊伍作單位的國王與騎士模式、不斷要搶走道具的時間模式與及收集版圖內金幣的分數模式。

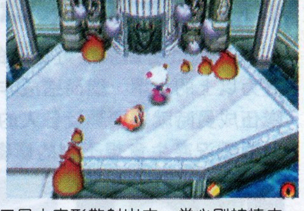
三種不同屬性的炸彈

火炸彈

性質上和傳統《炸彈人》的炸彈有點相同，當爆炸發生後其爆風是會以十字形的方式向東南西北擴散開去，藉以消滅同一直線上的敵人，因此要留意在投彈後別和它成一直線。




■爆炸了！爆風有點像以往的樣子


■呈十字形散射出去，當心別被燒中

水炸彈

從名字看起來已猜到一二，本應是由火藥製造的炸彈怎麼會是水屬性的呢？據知這種爆風會從中央四散的炸彈在用途上有點特別，應該是主要用來對付火屬性敵人的。

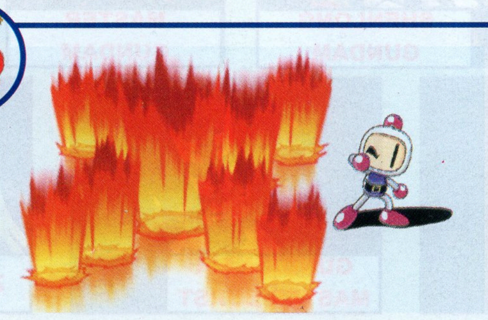

■爆風從中央向外散開

■水屬性的炸彈到底有何用處？



土炸彈

雖然爆風同樣是呈十字形，但土屬性炸彈和火屬性的有着很大差別，因為在爆炸後土屬性的爆風並不會馬上熄掉，結果燃燒時間較長能有效地削去敵人體力，比較適合頭目戰使用。




■爆炸後火焰並不會馬上熄掉


■持續時間很長，對頭目戰非常有效

製造商：SQUARE　發售日：3月11日預定
售價：5800日圓
ACT／MEM

文：積奇

CYBER ORG

打倒敵人完成任務！！

前　　言

《CYBER ORG》是以近未來的宇宙為舞台的3D ACTION過關遊戲，玩者扮演的，便是宇宙聯邦調查局的3名充滿個性的成員。在3D迷宮內冒險，突破各個版圖來完成任務。而角色佳用的，除了各式各樣的武器外，於近距離作戰時所用的，便是自己的拳和腳！動作以外的，就是完成版面必經的AVG部份，因為遊戲並不是一直線進行的，玩者往往要東奔西走，絕對是忙個不亦樂乎。

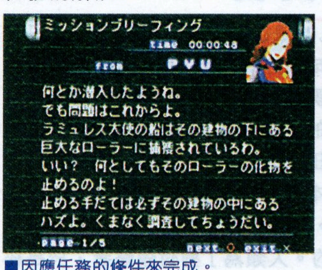


■利用拳腳來攻擊敵人！

遊戲內容

完成任務

由於遊戲是過關形式來進行，於各關開始時，會説明該版的完成條件（AREA MISSION），而玩者要做的，便是解開各個版面內的謎題，和敵人作戰，繼而完成任務。當遇到什麼疑難時，亦可查看該任務的解説。



■因應任務的條件來完成。

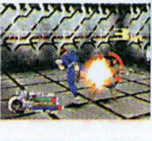

■在Area探索中，可隨時接收由總部送出的Hint Mail。

強力的必殺技

面對強大的敵人，主角們當然是個個身懷絕技了，以下介紹的，便是各個角色的必殺COMBO！

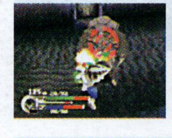
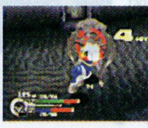
T.J.

向敵人打出兩下拳，再加多一下腳的連續技，最後會以一下鎗擊完結。




基加狄

在一兩拳之後，便會旋轉身體，使出其巨鑽向敵人攻擊。

科蘇絲

雙手持有利刃，在攻擊之後，自身便會作出旋轉攻擊。




針對屬性來攻擊

在每名角色身上，均裝備有一種稱為「拿美利斯」的道具作為武器，只要利用它作出屬性攻擊，這些拿美利斯可分為4類，分別是「NORMAL」、「HEAT」、「FREEZE」和「PLASMA」。針對敵人的弱點作出攻擊，在戰鬥中便可取得優勢了。

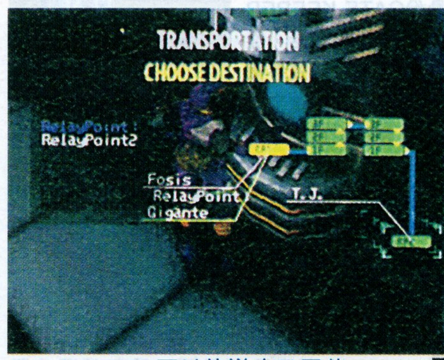

■要先知道敵人的弱點。


■殭屍的弱點便是火！


■裝上「FREEZE」的話，便可作出冰攻擊。


■對機械系的敵人用雷便是最好的了。

敵人設施的利用



■Relay Point可以傳送自己同伴。

在戰略地圖上除了敵人外，當中亦有敵人使用的通信設施RELAY POINT。把Relay Point四周的敵人擊倒，繼而佔據，便可利用它內部的Base Computer作出種種的傳送。另外，如在任務中受傷的話，不妨利用敵人的設施來回復能源，如發現的話一定要好好利用啊！


■亦可以進行道具的交換和保存。

製造商：角川書店/ESP　發售日：預定99年夏
售價：未定
SRPG/MEM

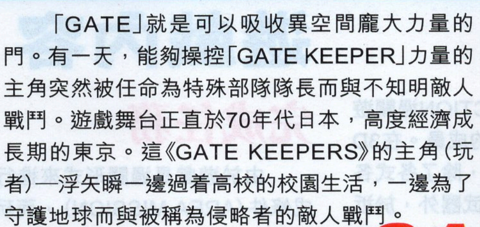
TEXT：怪傑

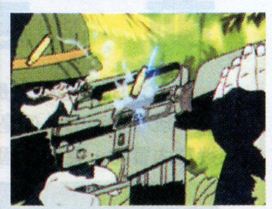


GATE KEEPERS

瞬！守護我們的地球啊！

「GATE」就是可以吸收異空間龐大力量的門。有一天，能夠操控「GATE KEEPER」力量的主角突然被任命為特殊部隊隊長而與不知明敵人戰鬥。遊戲舞台正直於70年代日本，高度經濟成長期的東京。這《GATE KEEPERS》的主角（玩者）一浮矢瞬一邊過着高校的校園生活，一邊為了守護地球而與被稱為侵略者的敵人戰鬥。





70年代的故事舞台



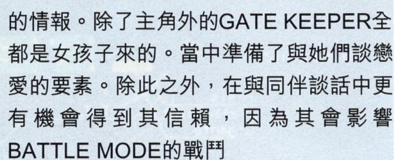
在混亂的戰後而逐步復興的日本，正直於高度經濟成長的大時代，而進入了最盛世的時期。東京奧林匹克體育會的舉行，彩色電視機及私家車的急速普及，高樓大廈的登場，顯示到昭和元田所提昌的適合發展。不過在暗地裏，狙擊日本的不知明敵人正暗中開始活動。地球上發生了很多怪異事件及紛爭。好像隱藏了東西，但其實都是持有驚人科學力量的侵略者所做出來的。人類為了對付侵略者，於是秘密地設置了地球防衛機構AEGIS。侵略者已經在暗地裏到達東京，而人類的科學設置在極東支部裏。地球防衛機構的王牌就是擁有特殊能力的戰士們。能夠在心的深處呼喚出秘密特殊能力—GATE的高校生—浮矢瞬，因為其能力在AEGIS中最為突出的，所以成為了率領特殊遊擊部隊GATE KEEPER的隊長，與侵略者戰鬥。



校園生活與戰鬥

ADVENTURE MODE





在ADVENTURE MODE裏，可以校內自由移動，以及和以學生身份GATE KEEPER的同伴談話，從中得到各式各樣的情報。除了主角外的GATE KEEPER全都是女孩子來的。當中準備了與她們談戀愛的要素。除此之外，在與同伴談話中更有機會得到其信賴，因為其會影響BATTLE MODE的戰鬥

BATTLE MODE





在BATTLE MODE裏，敵己雙方都會以TURN制來進行戰鬥。除了普通攻擊外，亦可以使用固有技。GATE KEEPER可以開啟自己管理的GATE，而引發出強大的力量。不過這種固有技只可以在戰鬥使用一次，所以它的使用是對戰鬥十分重要的。

GATE KEEPERS

生命之 GATE



生沢ルリ子

運動各方面成績優異、品行兼優、性格開朗的女孩。與主角同一班別，而且亦是班中的委員。

疾風之 GATE



浮矢瞬

本故事的主角。表面看似很普通的劍道部高校生，不過他的質素卻十分突出，被物色成為GATE KEEPER的隊長。

追擊之 GATE



近衛かおる

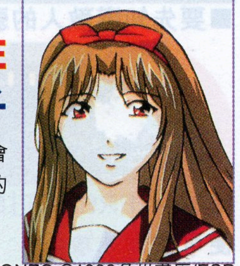
在奧林匹克運動會的田徑比賽中，經已顯出了她那超凡的運動神經。活潑開朗的她對於戀愛遲熟兼有潔身症。

鐵壁之 GATE

防人操

17歲的她是一位細聲地說話的溫柔女子。很喜歡在圖書館讀書的她是擁有鐵壁之GATE的能力。

幻惑之 GATE



朝霧麗子

她的身體是十分柔弱的，所以經常都會因貧血而入保健室。她擁有操縱誘惑敵人的幻惑之GATE。

※ 畫面仍屬開發中

ACT/MEM/對應PocketStation & DUAL STOCK
製造商：TOMY
發售日：發售中 售價：5800日圓

TEXT：怪傑

KYORO君的PRINT CLUB大作戰

俾番PAINT CLUB我！！



這個巧克力的CHARACTER—KYORO君終於搬上了家用遊戲機上。有一天，十分喜歡PRINT CLUB的KYORO君被マメ軍團阻止他找PRINT CLUB。於是KYORO君只好使用JUMP KICK等來攻擊マメ軍團，而將PRINT CLUB找回來，從中亦開始了他的旅程。



攻擊

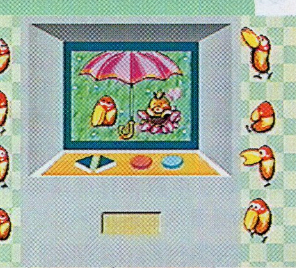
KYORO君在遊戲中需要不斷攻擊敵人，才可以在行走時暢通無阻，而他會有不同的攻擊方法。X掣跳高來用頭鎚或踏踩、口掣用鳥嘴進行攻擊、下+口(JUMP)掣用身體向下鋤、X+口掣JUMP KICK。如果持有ITEM時，口掣便可使用ITEM來進行攻擊，而不同的ITEM就有不同的攻擊。



PRINT CLUB

這遊戲的目的就是KYORO君四處尋找可以用來拍貼紙相的PRINT CLUB。當發現圖中的PRINT CLUB時，便可按上掣進入PRINT CLUB，當中玩者可以選擇不同的貼紙圖案，以及以哪一個姿勢和表情來拍照，而畫面中的左下角就會顯示出玩者在該AREA中還有多少個PRINT CLUB未曾用過。





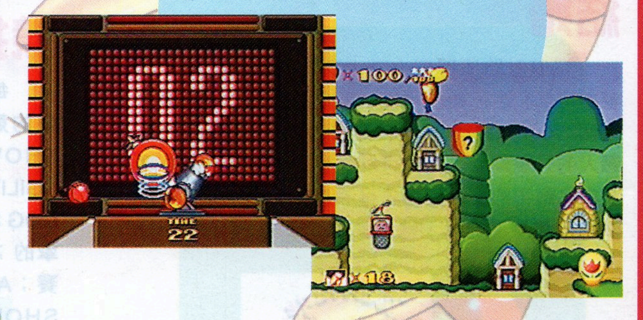
ITEM

KYORO君在旅程途中，不時都會看見不同的ITEM，而它們的效果當然亦有不同，有些用來攻擊、有些增加體力上限、亦有些用來回復體力。當破壞畫面中的箱子時，亦可得到不同的ITEM。



MINI GAME

當破壞這些彩色箱時，KYORO君就可以進入MINI GAME。遊戲中的MINI GAME共有三種：一.控制籃球欖將大砲發射出來的籃球接進網中；二.找出KYORO君的指定動作；三.猜包剪鎚時，勝方用鎚攻擊負方，而負方不可攻擊勝方。



PocketStation

《KYORO君的PRINT CLUB大作戰》亦和最近的遊戲同樣可以對應PocketStation。在下載到PocketStation的遊戲會有三個，而玩法亦都不同。它們有心跳BOM、指方向以及占卜遊戲，以下的PocketStation，畫面就是占卜的結果。



新GAME介紹

製造商：BANPRESTO
發售日：發售中 售價：5800日圓
SLG/MEM

TEXT：怪傑

小貓小狗WONDERFUL 2

小貓小狗如此FUN！

在很多很多飼養寵物的遊戲裏，大部份都只可飼養小貓或小狗其中一種，而這遊戲除了在同一個地方飼養兩種寵物外，兼且可同時飼養最多8隻，對於一些喜歡貓狗，但不能或沒有地方飼養的讀者真是一個天大的喜訊。玩者除了可以養大牠們，亦可參加競技賽來確認自己飼養的方法是否正確，而在進行遊戲時，玩者可以將遊戲畫面設換為2D或3D。





養寵物？

雖然這遊戲可以的飼養只有小貓和小狗，但選擇寵物時會有不同品種和毛色，令玩者有更多的不同選擇。除此之外，玩者更可在選單之中選擇寵物的性別、性格以及設定其名字，令寵物各方面都能滿足玩者的要求。

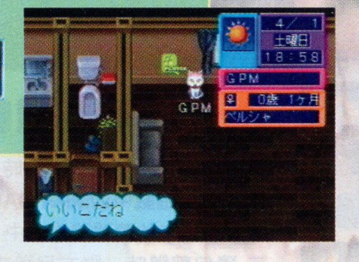




如何飼養？

在這遊戲中的寵物，其實和現實的差不多，因為玩者就要在牠們出生後不久開始飼養及教導牠們。每天都要設定時間表來照顧牠們，來加深兩者的信賴。在教導方面，由於玩者是不能用言語來贊賞或罵牠的不是，所以遊戲設定R1掣—いいこだね（真是一個好孩子）和L1—だめ（不好）來贊賞或責罵（只可用在自由時間），而且亦可透過學習和練習提升其各參數。如果有當牠們生病如何解決、想改變其性格、怎樣在競技中取得好成績等問題時，就可以按這個ICON看看怎樣解決。





時間表

玩者開始遊戲後，必須每天都要為寵物設定一個時間表，令寵物有一個正常的生活。設定時，則需要為每一個小時設定一件事情，如散步、玩樂、學習或自由時間等，遊戲中除了可以自行設定外，亦可使用電腦的設定。

結婚

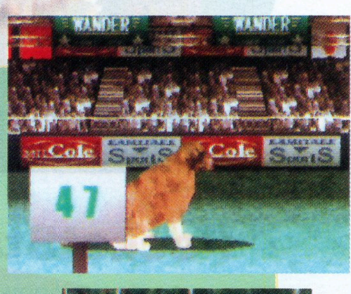
這遊戲除了養育小貓小狗和參加競技外，玩者亦可以和自己的寵物找一個合適的戀人，而選擇這個ICON，數日後就可以見到候補戀人。而她其戀人的外貌與以性格都可以選擇的，但其戀人必需和自己寵物的品種相同才可，之後只要牠們互相喜歡對方而無事的話，牠們就可結婚了。





競技會

每年在一些特定的日子裏，都會一些寵物的競技會舉行。競技會方面會有DOG SHOW、DISC CATCH CONTEST、AGILITY CONTEST和CAT SHOW共四個。DOG SHOW—狗的美觀比賽，當中是毋須按掣的；DISC CATCH CONTEST—飛碟比賽；AGILITY CONTEST—障礙賽；CAT SHOW—會分成GENTLE、DIGNITY和LUXE，當中會以總成績來分勝負。飛碟比賽和障礙賽都需要按掣的，而且亦需要在平時生活中和自己的小狗進行練習才可。





NEOGEO POCKET COLOR 新作

KING OF FIGHTER R-2

SNK/3月19日/4800日圓/FIG

《R-2》基本是以《KOF'98》的「ADVANTAGE SYSTEM」、「CHARACTER ROULETTE」以及「COUNTER攻擊」等SYSTEM來製作的，而且每個CHARACTER都會新招加入。

在《R-2》登場的人物，全都是「KOF」系列中特別人氣高人物，而經過嚴格挑選出來的。現時已知道登場人物有草薙京、八神庵、TERRY • BOGARD、坂崎獠、坂崎由里、不知火舞、麻宮雅典娜、七枷社、SHERMIE、CHRIS、矢吹真吾、LEONA和草薙柴舟共14位。



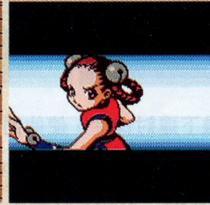
《R-2》將會是NEOGEO POCKET COLOR首個可以接駁Dreamcast的遊戲。讀者就可以利用「MAKING」MODE來與Dreamcast版的《KING OF FIGTHER(暫名)》進行接駁。

餓狼傳説 FIRST CONTACT

SNK/4月/未定/FIG

《餓狼傳説FIRST CONTACT》是這個系列首個NEOGEO POCKET COLOR的遊戲。《FIRST CONTACT》的SYSTEM是以《餓狼傳説 2》為基本。現時已知道的登場人物有TERRY、ANDY、JOE、不知火舞、RICK及李香緋五位。






SAMURAI SPIRITS! 2

SNK/4月/未定/FIG

SNK的人氣作品系列—《SAMURAI SPIRITS》終於在NEOGEO POCKET COLOR推出POCKET版的第二集。當中的SYSTEM亦和前作一樣，以《侍魂 天草降臨》為基本，再加入《侍魂 亞修羅斬魔傳》的要素。登場人物除了前作人物外，亦加了《侍魂 亞修羅斬魔傳》的八角泰山和亞修羅，而每個人物亦增加了可使用的必殺技。讀者可將育成的人物進行通信對戰。



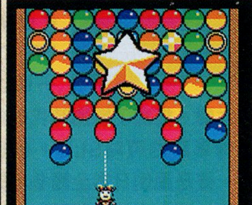



MAGICAL DROP POCKET

DATAEAST/7月/未定/PUZ

這個迎接發售5周年的DATAEAST人氣PUZ作品系列—《MAGICAL DROP》終於移植上NEOGEO POCKET COLOR。將由上取下來的糖果再射回上方，如有垂直3個同色便會消失。當中會熟悉的「おはなし」(故事)和「ひたすら」(不斷地玩)模式，而讀者可以使用8位不同的人物來進行遊戲。

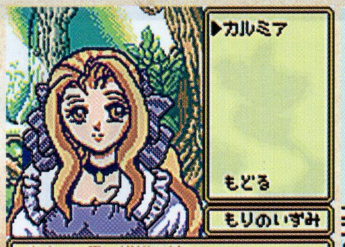


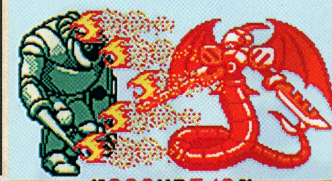


BIOMOTOR UNITRON（暫名）

夢工場/4月/未定/AVG

這是載坐名為UNITRON的機械人與企圖支配惑星的敵人進行戰鬥的RPG遊戲。遊戲中共有十個角色來選擇主角。主角的成長可以令UNITRON形狀產生變化，如果再加上不同部件的組合，可以製造出完全自創的機械人。





CRASH ROLLER

ADK/5月/未定/SPT

昔日在街機登場的《CRASH ROLLER》。這遊戲就是移動時除了不可被敵人捉到之外，亦要將所有街道塗上顏色的動作遊戲。讀者可以利用通信CABLE來對戰，而當打倒敵人後，敵人就會在對手那邊出現，來阻止對手行動。哪一方越早將所有街道塗上顏色就可以取得勝利。





新GAME介紹


製造商：KOEI　發售日：3月25日
售價：9800日圓
SLG／MEM

文：積奇

信長之野望 將星錄 with POWER UP KID

「新世代」信長再次統一天下！！





前言

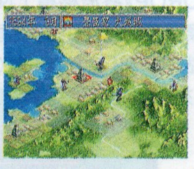
在戰國時代，不知為數多少的武將為了成為「頂點之星」而相繼湧現，他們來的快，消失的亦快。而當中最燦爛的，便是人所皆知的－－織田信長！！在戰國的亂世內，各個猛將、智將、謀將的出現，為這亂世打上終止符的會是誰呢！？

遊戲內容



《將星錄with POWER UP KID》是一個以信長為主導，描寫了戰國時代各個英雄人物事跡的戰略SLG。玩者要做的，便是壓倒日本全國各地的戰國大名，擴大自己的版圖，為這亂世打下終止符(這個亦是信長一生的心願啊！)。而戰國大名的指揮將會在版圖上進行，各個武將的部隊、領地經營、軍備增強、外交等，皆由你一手負責。而你的目標，便是進行全國制霸了！

遊戲特色



日本全國的巨大戰略地圖

遊戲採用了內政和戰爭也在同一版圖上進行的新系統，就是敵軍的進軍亦能看得一清二楚，其緊張和緊迫感亦大大提升了。





戰略性豐富的戰事

戰鬥方面會分為野戰和攻城戰兩種類，採用回合制，當自己的部隊和敵人的部隊接觸便會展開。利用手上的足輕(農兵)、騎馬、鐵炮、水軍等隊伍攻略他國便是今後的課題。



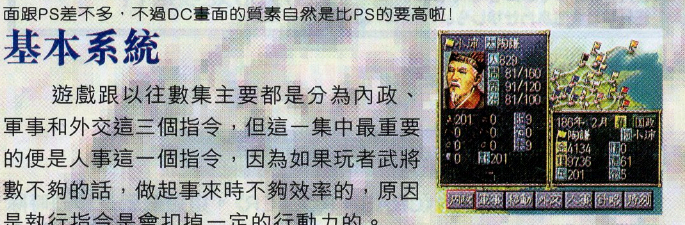
POWER UP KID！！

這個加強版內，除了新加了「攻城戰」外，就是劇本和事件的安排亦增加了，新加的EDITOR機能更可讓玩者自行改變武將和城的資料，這樣便可以在自己喜歡的環境下作戰了！

製造商：KOEI　發售日：預定3月25日
售價：9800日圓
AVG／MEM／MPLY

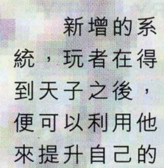
BY：非洲

三國志VI



在之前移植過PS版之後，DC也會移植這遊戲，遊戲系統方面則沒有改變，而遊戲的畫面跟PS差不多，不過DC畫面的質素自然是比PS的要高啦！

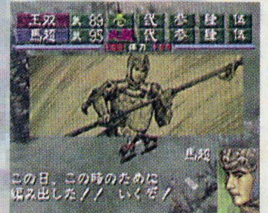
基本系統



遊戲跟以往數集主要都是分為內政、軍事和外交這三個指令，但這一集中最重要的便是人事這一個指令，因為如果玩者武將數不夠的話，做起事來時不夠效率的，原因是執行指令是會扣掉一定的行動力的。

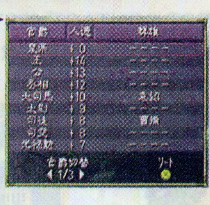
玩者可以在不同的地方徵召到不同的兵種，今集有步兵、水兵、騎兵、南蠻兵、山越兵、山岳兵及鐵騎兵這6種兵，不同的兵種在不同的地形作戰時，能力上都會有所改變。而進行時戰鬥將改為實時戰鬥，還有獨特的單挑系統。

單挑



這一集的單挑系統是最特別的，以往《三國志》系列在單挑的時候，玩者都不可以命令或控制到武將做任何東西，但這一集玩者可以下達作戰方針來間接控制玩者。

天子指令





新增的系統，玩者在得到天子之後，便可以利用他來提升自己的官階，又可以對各個群雄下達討伐令，使他們自相殘殺。除了可以利用天子外，玩者也可以一試當皇帝的滋味。

武將





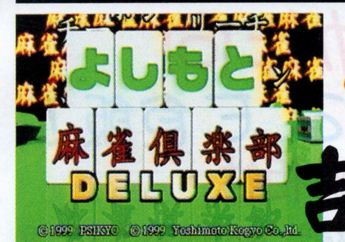
不論任何武將在《三國志VI》中都會有自己的夢(即理想)，他們都會依照中庸、王道或霸道這三種主義來做事，如果玩者要他們做了一些不合乎武將的主義的事，他們的不滿度便會增加，這樣便會使武將的忠誠度下降。反之他們做到一些自己喜歡的事，忠誠度便會慢慢地增加。

原創武將＆短劇模式

原創武將是《三國志》系列的魅力之一，做出自己的武將，在玩的時候更有親切感。選擇短劇模式來開始遊戲的話，玩者便可以在一開始時已有一定的國力。

PlayStation
製造商：彩京　發售日期：發售中(2月11日)
售價：5800日圓 記憶：1 BLOCK
TAB／MEM

TEXT：赤目黑龍



夜晚切勿玩的麻雀遊戲
吉本麻雀俱樂部DELUXE

就如爬山一樣的錦標賽模式

《吉本麻雀俱樂部DELUXE》基本上是一個非常正統的麻雀遊戲，而且在遊戲之中的人物大部份是在日本也有點名氣的人物，然而，要將這些人物3D化的而且確是有點兒古怪的。

在遊戲之中，總共有兩個以麻雀為基本的遊戲模式，分別是「錦標賽」(トーナメント)和「FREE對局」(フリー對局)，前者可以說是一個要「闖關」的模式，在這個「錦標賽」模式之中，玩者最初是一個身無分文的人，要得到金又或是要參加其他的比賽，便先要由最低級的比賽開始，先賺取一些的獎金，而且要不段的提升自己的「段位」，以參加更高級的比賽，當然，以一個身無分文的人而言，最初的比賽當然是不用任何的金錢和資格要求的，不過，之後的比賽的要求便會越來越高了，而且在不斷的雀戰之中，玩者的LEVEL亦會不斷提升，至於用途，請大家看看下面吧！



■每個比賽也會有獎金作為獎勵的。



■4人麻雀始終比2人的精采。

基本操作

方向鍵	選擇指令
○	決定
×	取消
□	在對局中喚出 OPTION 視窗
△	在對局中顯示自模的牌
L1	在對局中閱讀賽例
R1	在對局中切換 2D／3D
START	開始遊戲

異常嚇人的人物！！

在遊戲之中，總共有兩個遊戲模式和一個「花子ALBUM」模式，而在「錦標賽」模式之中，玩者是不可以自由挑選對手的，而在「FREE對局」之中，玩者便可以自由的選擇對手。

在這個模式之中，對手雖然是相當的多，不過，只要玩者一看之後，便會「選不下手」了，因為這些人物的相貌真是相當的嚇人，而且，當他們被「立體多邊形化」之後，他們的相貌更加會變得極之「古怪」，


■嘩！人嚟㗎……

嘩！咁嘅野都係唔好睇囉……

真是非常的「噁心」，大家不要以為有東西送便是一件好事，然而，在《吉本麻雀俱樂部DELUXE》之中，玩者在「錦標賽」模式之中，會有一項是LEVEL UP的，大家不知道是甚麼嗎？這便是玩者可以在這個「花子ALBUM」(花子アルバム)模式之中看到多少片段的指標，玩者在不停的雀戰之中，LEVEL會隨之而不斷的上升，每升一個LEVEL，玩者便可以多看一段片段，然而，片段之中的「女性」真是極之嚇人，真是看完之後一定會發惡夢，所以……各位玩者多多保重了………！


■嘩！好鬼醜怪啊！

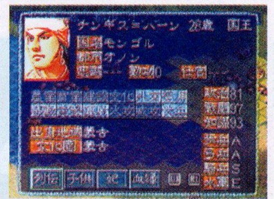
PlayStation
製造商：KOEI　發售日：2月25日預定
售價：7800日圓
SLG／MEM

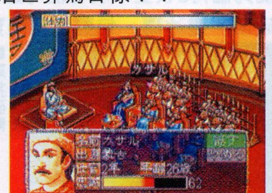
文：積奇

成吉思汗 蒼狼與白鹿IV

前言

12世紀後半，在蒙古高原上建築起史上最大的帝國，他的名字便是鐵木真 成吉思汗！在戰鬥中賭命、為愛而生、想逐夢想的男子們，他們的一舉一動將會對世界的文化造成極大的影響！而你要做的，便是築起東西文化的橋樑，以統治世界為目標！！





遊戲特色

壯大的世界版圖



遊戲的舞台將會橫垮整個歐亞大陸，由集合東西南北各個擁有不同文化政策的國家所組成。遊戲進行時，內政和戰事也是在同一版圖上進行，不同的地域，其氣候和風土人情亦不同，就是建築物和都市的發展亦各有特色，充滿了真實感。

英雄們的夢想由你達成

各種不同的軍隊

要取得其他國家，玩者除了要先處理好內政外，控制軍隊攻入他國領土便是主要的一環。由於遊戲有文化圈之分，因此各國所持有的軍隊亦大有分別，比如蒙古騎兵(蒙古)、象兵(印度)、武士(日本)、騎士(西歐)等，全部共有23種類，當然，要組成世界最強的東西混合軍亦不是沒可能啊！





娶得美人歸



英雄本「色」在這Game內一定可以體會得到，因為在這個可以一夫多妻的環境內，為了增加自己的後代，少不免要娶多一兩個老婆了。定期的舉行宴會，在晚上搞搞野便可以了。而當生出來的孩子成人後，便可正式能為你的武將，這一點亦是這一系列的特色之一。

製造商：講談社　發售日期：2月
售價：4800日圓　記憶：——
TAB/ 對應DUAL SHOCK(震動)

TEXT：赤目黑龍

易玩・易玩・絕對幼年向
PIKU PIKU仙太郎 在PUZZLE食飯！

圍圈圈・以食物作武器

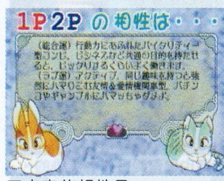
不知大家有沒有看過這部由「布浦 翼」原作的故事《PIKU PIKU仙太郎》呢？故事之中主要是講述一群小動物的生活，故事非常有趣，而且是相當的攪笑的，所以，這次的同名遊戲《PIKU PIKU仙太郎 在PUZZLE食飯！》亦是一個相當有趣的遊戲。其實《PIKU PIKU仙太郎在PUZZLE食飯！》的遊戲是相當的簡單，而在遊戲之中，共有3個模式可供選擇，除了最基本的「故事模式」(すとーりーもーど)之外，亦有「對戰模式」(対戦もーど)和「雙人模式」(カプルもーど)供玩者選擇。在「故事模式」之中，玩者要先選擇自己喜愛的人物，之後，便要和版圖之上的對手比賽，將牠們全部打敗之後便可以爆機。

玩者可以使用的基本人物共有5個，分別是漫畫之中的主角「仙太郎」、「美獮」(みやちゃん)、「咖啡壺」(コーヒーメーカー)、「拉西」(らっしぃ)和「小千」(ちーちゃん)，而最後的特殊人物便是遊戲之中唯一的人類──「紀子」(きこちゃん)，然而，在開始之時，在故事模式之中是不可以選擇「紀子」的，一定要在先將故事模式爆一次才可以使用她。而遊戲的方法亦非常簡單，玩者要利用人物的食物在場地之上堆砌，每次合成「矩形」之時便可以將相鄰的對手塊變成「攻擊」，而攻擊的強弱全在於對手方塊的大細和多少，如果是非常大的話，除了攻擊之外，更會有補充HP的「心」出現呢！



■這便是故事模式的版圖。


■這便是遊戲了！


■4人對賽是非常混亂的。



■大家的相性是……

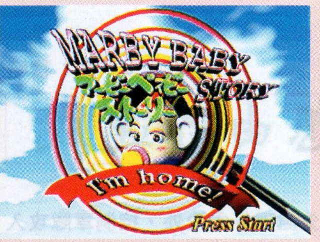
對戰睇相性

在遊戲之中，總共有兩個對戰模式，分別是「對戰模式」和「雙人模式」，前者是一個可以自己選擇1人至4人對賽的模式，玩者可以設定由1人對3名CPU人物又或是4個玩者對戰，這是一個非常自己的模式；而後者則是一個固定由2人對2人的模式，玩者可以選擇2由2人對2人，又或是2人對2名CPU人物，而這模式最特別之處便是在遊戲完成之後，電腦會為勝出一方的二人作相性判定，雖然不是太有作用，不過也頗有趣的。

兩個人・一條心

■吓？兩個人用一個手掣？！

《PIKU PIKU仙太郎 在PUZZLE食飯！》這個遊戲有一個非常特別的地方，便是在對戰之時，如果是2人對戰的話，便不會發生，不過當是4人對戰之時，大家便會知道這個遊戲原來是不對應「MULTI TAP」的，而操作會是由4個人用兩個手掣，↑↓←→和□△×○會變成控制方向的按鈕，而L1(1P)和R1(2P)便會成為發射方塊的按鈕，相信這種操作方法一定會令不少玩者感到懊惱呢！



製造商：PONOS　售價：4800日圓
發售日：99年2月18日　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT/MEM/1人

TEXT：正義鐵鎚福田

MARBY BABY STORY
手持大槌的惡死BB



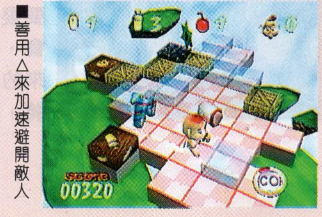
《MARBY BABY STORY》是一隻帶有智力元素的動作遊戲，主角是居住在不可思議世界的精靈BB MARBY，由於淘氣頑皮的關係惹怒了大鳥，結果被帶到佈滿磚塊的新奇世界，MARBY為了找尋返回祖家的方法而努力。


■Marby Baby被大鳥帶走

過關秘訣

基本來說，每關的通過條件都是先擊中版圖內的星形標記，令傳送區出現後再到那兒去便可過關，但要留意途中的冰磚是會擋着玩者去路的，雖然可使用炸彈來炸開去路，但因有次數限制故此要節省來用，所以在移動時需要相當留意推開冰磚的方向。此外亦會有敵人妨礙着前進，可先用大槌擊暈它們，然後趁機從其身後逃走，有需要的話可按△來加快速度。


■若無路可行便要使用炸彈開路


■善用△來加速避開敵人

獎分版面介紹

在每個版面裏都設有不少木箱，當中藏有各式各樣的道具，假如能夠儲得5枚金幣玩者便可進行一共4款的迷你遊戲，它們分別是敲打硬幣、避冰磚、包剪槌和開寶箱。



■敲打硬幣



■避冰磚

登場道具一覽

奶樽
MARBY最喜歡的牛奶，集齊10個便可獎多一隻



炸彈
分為紅色和黑色2種，放在空地上來炸掉四周磚塊


金幣
藏在各個版圖的珍貴寶物，取得5枚可進入獎分版面


無敵大槌
拿取大槌便能令MARBY在一段時間內變成無敵



攻略一族

製造商：EUROPEAN LEISURE SOFTWARE
記憶：3 BLOCKS　　容量：CD-ROM
AVG／1P／MEM

TEXT：特種部隊初心者J.J



SYPHON FILTER
特種部隊攻略第一章

基本操作一覽

按鍵	操作
方向掣	主角的移動／瞄準時準星的移動
□掣	開槍攻擊
×掣	蹲下並小心地前進、可大大降低被敵人發現的機會
○掣	前滾動（滾動時無敵狀態）
△掣	上彈／向上攀爬
L1 掣	顯示瞄準用的準星
R1 掣	LOCK ON 對手
L2 掣	向左方平行移動
R2 掣	向右方平行移動
SELECT 掣	配合 L2 及 R2 可轉換裝備中的武器
START 掣	進入OPTION畫面，可確定主角現時的位置及需完成的任務一覽

市街地圖





地下鐵車站地圖

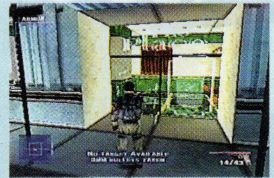
GEORGIA STREET

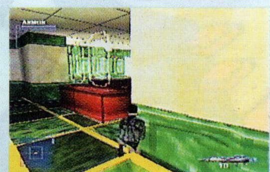
OBJECTIVE:ELIMINATE KRAVITCH AND DESTROY COMM.ARRAY

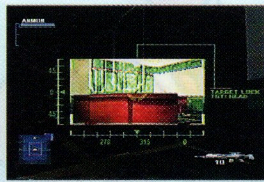
幹掉KRAVITCH是遊戲中的第一個任務。當開始作戰後在第一個街口右轉，會遇上大批敵人，打倒他們後可從屍體身上取得M-16步槍及9MM子彈之類的貨色，至於KRAVITCH藏身的酒吧「THE PLACE」也是在這條街內，破門而入之後，可按着×掣小心地進入他所在的房間(A)，雖然正面對決亦不難應付，但較漂亮的做法是藏在牆邊，以狙擊槍瞄準他的頭部，一槍便可將他解決。

解決KRAVITCH後，可從他所在位置的道具箱取得散彈槍，但途中會有數名趕到這房間的敵人要你先解決掉；而單單殺了KRAVITCH是未算完成任務的，你要將放在牆邊的通訊器材(COMMUNICATION ARRAY)亦破壞掉才可。

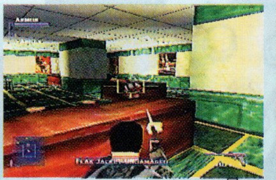
■市街上的戰鬥。要留意黃色衣服的是自己人，不要射中他們。


■酒吧「THE PLACE」的門這時是關掉了的，可衝前撞破它或開槍射爆它。


■對付KRAVITCH時，應先找一個有利位置，並換上狙擊槍……



■按L1掣瞄準時會顯示現時所瞄的位置，當出現「TGT:HEAD」這文字時，便代表你已瞄着他的頭部，一槍便可解決他。

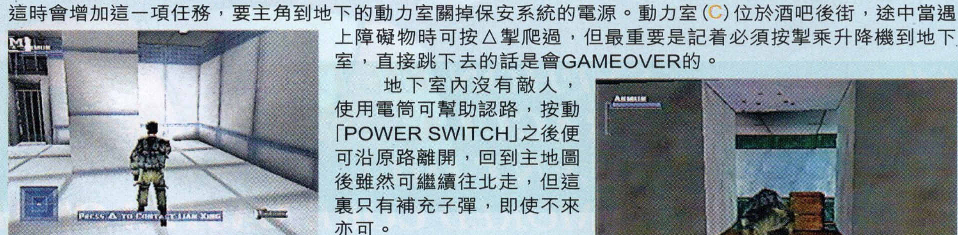

■接近KRAVITCH的位置時，後會出現數名敵人。


■開槍破壞掉這通訊器，這個任務便算完成。

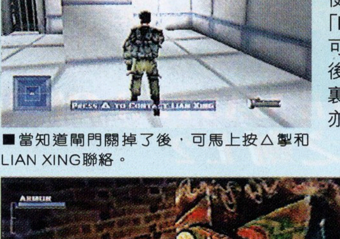
OBJECTIVE:TURN OFF POWER TO TERMINAL SECURITY DOORS

當主角第一次進入地下鐵的入口(SUBWAY ENTRANCE)(B)後，會發覺裏面的閘門關上不能進入，這時會增加這一項任務，要主角到地下的動力室關掉保安系統的電源。動力室(C)位於酒吧後街，途中當遇上障礙物時可按△掣爬過，但最重要是記着必須按掣乘升降機到地下室，直接跳下去的話是會GAMEOVER的。

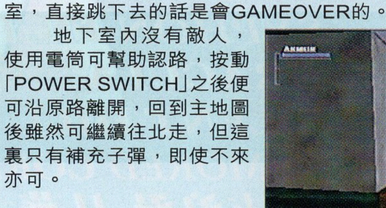
地下室內沒有敵人，使用電筒可幫助認路，按動「POWER SWITCH」之後便可沿原路離開，回到主地圖後雖然可繼續往北走，但這裏只有補充子彈，即使不來亦可。

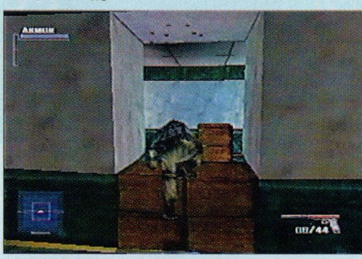


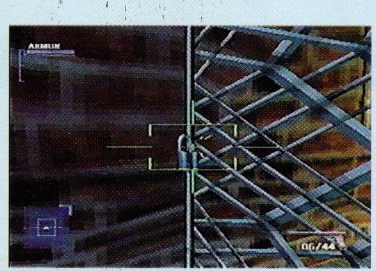

■地下鐵的通道內非常暗，要使用電筒才可。



■當知道閘門關掉了後，可馬上按△掣和LIAN XING聯絡。

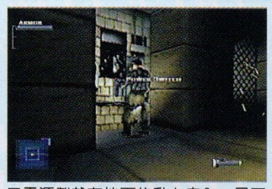



■當想爬上這種木箱時，只要按△掣便可。


■通往地下室的閘門上了鎖，要瞄準鎖子開槍把它轟掉。



■這裏並不是消防局，想往下走是需要先按△掣等升降機的。



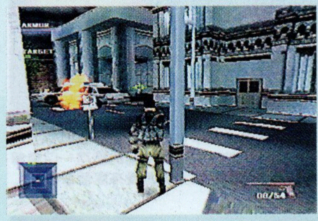
■電源掣就在地下的動力室內，只要使用電筒應不難找到。

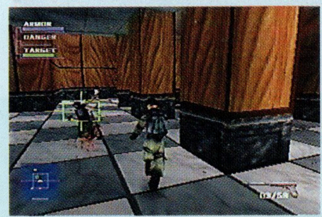

■圖版的最北面並沒有需要完成的任務，各位大可不來。

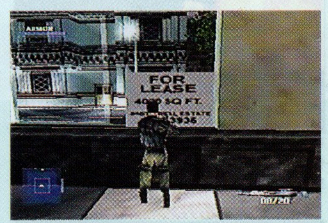
OBJECTIVE:PROTECT CBDC BOMB SQUAD

這個是在地面時的最後一個任務，內容是協助身處銀行內(D)的CBDC；基本上這任務並沒有甚麼困難之處，只要把銀行內的敵人盡快全部幹掉便可，而當完成任務後，可順道取得銀行內寶箱所放着的手榴彈(GRENADES)。


■在前往及離開銀行的途中，均會有大量敵人在兩旁的大廈天台埋伏。


■來到銀行門口時，要注意不要擊毀停在門口的警車。


■銀行內有着不少大柱，可用來與敵人游鬥。

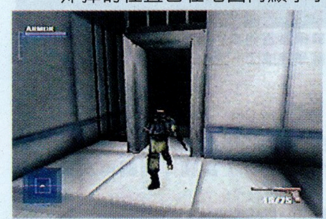


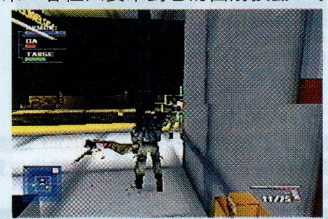
■離開銀行時，可利用這塊招租的板子用來作掩護。

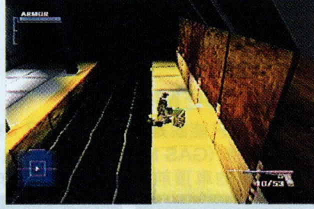
OBJECTIVE:TAG BOMB IN TERMINAL

再次來到地下鐵入口時閘門已經打開，當進入地鐵範圍後，LIAN XING便會通知主角這個新的任務，要他到地鐵站內找出敵人所設置的炸彈(E)。進入地鐵月台範圍後會開始出現敵人，但各位更應留意兩旁駛過的列車，因為一旦被撞中是會即死的。

炸彈的位置已在地圖內顯示了出來，各位只要來到它的面前按動△掣便可完成這任務。


■再次來到地鐵站時，入口的閘門已打開了，進入的途中會收到新的任務。


■一到達月台便會遇上大群敵人，這時只要選用敵人所用的武器來迎戰，便可在戰鬥後確保有足夠彈藥補充。

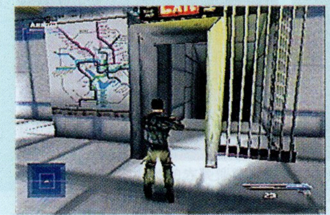

■找到炸彈後按△掣將其位置通知CBDC，便算是完成了這任務。

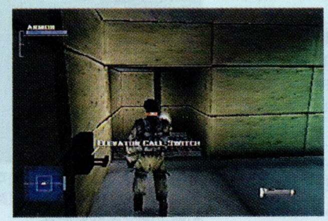

■兩旁經常會有列車駛過，被碰上的話是會即死的。

OBJECTIVE:ELIMINATE RHDEMER

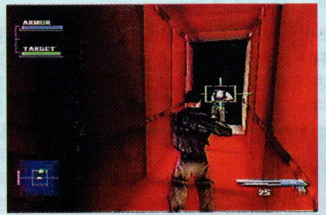
當完成了找出炸彈的任務後，一直以來也不知道其正確位置的RHDEMER終於被發現是在地鐵站的下層，但當想沿正常的通道往下走時(F)，卻發現下層的閘門也是被關上了的，於是便要利用旁邊職員專用的升降機(G)；升降機位於通道的右方，其特徵和之前通往動力室的升降機差不多，同樣是要先按掣讓升降機升上來才可。

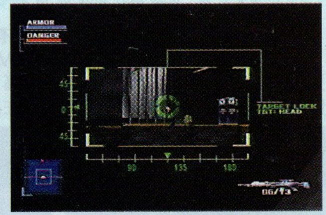
經這條秘道成功潛入下層月台後，會發現一名敵人背向着你(H)，幹掉他之後可左轉沿着路軌旁慢慢地前進，當接近RHDEMER時會遇上一名很難纏的對手(I)，他或會拋一兩個手榴彈過來，但只要繼續前進和他保持距離後，便可用狙擊槍瞄準他的頭一槍射過去，當幹掉他之後，只要走到炸彈附近便會完成這一版。


■正常來說應該是從這通道進入下層月台的，但因為關上了閘，所以便要右轉到路軌旁邊的通道內。



■開動升降機的按掣後，便可從右方的升降機前往下層。


■敵人看來亦沒有想到會有人可以從那處潛入，完全沒有留意到你的出現。



■和對付KRAVITCH時一樣，瞄準頭部一槍射過去便可。

INTERMISSION

未能成功打倒RHDEMER之餘，她所設定的炸彈卻已經到達爆炸的時間，就是主角亦無能為力，只有拼命的逃走，整個車站亦隨着爆炸受到莫大的破壞(虎膽×威3？)。

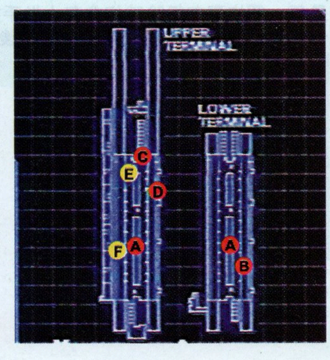
DESTROYED SUBWAY

OBJECTIVE:BLOW OPEN PASSAGE TO STREET AND PROTECT CBDC AGENT
OBJECTIVE:LOCATE EXPLOSIVES CACHE

雖然發生了剛才的大爆炸，但之前發現的另一個炸彈就似乎仍未觸動，不過這時地鐵站內已變得面目全非，除了有很多通道被列車的殘骸阻塞外，四處也發生火警，主角一旦碰到這些火是會馬上GAMEOVER的，玩的時候必須小心。

由於通往上層的路有一段完全被毀，主角需要利用攀爬的方法才可回到上層(A)，然而通往外面的閘門卻被封死了，需要使用爆炸物才將其炸開，而可炸開這門的C4炸藥是在下層的，所以不妨在下層時先行取得(B)，以免要多走一轉，順帶一提，當取得C4炸藥後，便算是完成了「LOCATE EXPLOSIVES CACHE」的任務，會先出現一次CHECKPOINT的。

將C4炸藥安裝好之後(C)應馬上逃走，否則會被捲入爆風之內而完蛋；當門被炸開後，CBDC的工作員很快便會趕來拆除那個未爆的炸彈(D)，這時你不但不可誤射CBDC的工作員，更要在他拆除炸彈的期間保護他的安全，若他在拆除炸彈前被幹掉的話，是會作GAMEOVER處理的。



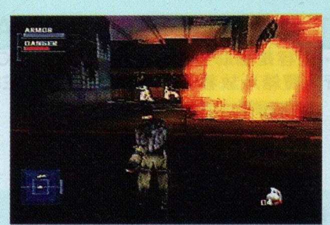
地下鐵車站地圖



■開始前進後不久會遇上這名全身燒着了的傢伙(BIOHAZARD？)，被他撲上了的話便會受到波及。



■除了原來的通道外，列車的車頂亦成為了移動路線之一。

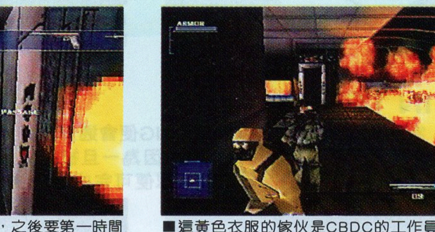


■這三名敵人之中有一個是會穿着避彈衣拋手榴彈的，若有榴彈發射器的話可一口氣解決他們，否則便要拉遠距離來逐個擊破。



■在通道盡頭漆黑的路面上會發現C4炸彈，這時先行取得的話可省掉之後回來再取，而且可作為一個CHECKPOINT預防其後意外被幹掉。

■按動△掣便可不斷找東西往上爬。



■來到閘門前使用C4炸藥，之後要第一時間轉身逃走。

■這黃色衣服的傢伙是CBDC的工作員，各位可不要當了他是敵人來攻擊。



■保護着他成功拆除炸彈後，這一版便已經算是完成了一大半。

OBJECTIVE:ELIMINATE RHDEMER

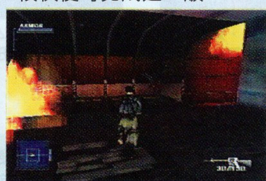
實際上這個並非是幹掉RHDEMER的任務，只能說是找到她的過程；在需要C4炸藥來炸開的門左邊(E)，是通往外邊的通道，但這時正被熊熊烈火所包圍，於是LIAN XING會通知你先關掉氣體總掣(GAS MAINS)以阻止火勢繼續，而氣體總掣就在這一層較後位置的牆邊(F)，當關掉開關再次來到剛才的通道時，火勢果然已經受到控制，沿着列車的車頂前進，很快便可完成這一版。



■第一次來到這裏時，需要按△掣和LIAN XING取得聯絡。



■這GAS MAINS便是氣體總掣，按△便可關掉它。



■再次來到時，可以進入這通道了。



■通道內會遇上另一名全身着火的人向你走過來，要注意裝備的武器不能太弱。



■終於也找到RHDEMER的主角，追着她來到了一個未受到破壞的地區。

MAIN SUBWAY LINE

這一版是所謂的BOSS版，沒有多餘的任務，唯一的目標就是要打倒這裏的首領。

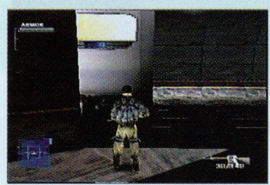
主角在這一版的對手是RHDEMER，她在戰鬥一開始後便會向着圖版深處跑過去，但這裏卻似乎是一個「頗為繁忙」的地區，左右兩邊不斷會有列車經過，但就絕對不會出現左右同時有車經過的情況，所以各位可在其中一方有車出現時，馬上全力從另一邊的路軌跑往下一個安全地點，萬一途中有車迫近，你可以嘗試按×掣從中央的欄桿滾往另一邊，又或是走進路軌兩旁的凹位暫避。



■若然移動速度夠快的話是可以很快便找到RHDEMER的，但這時並非是和她正面交手的好時候。



■只要避彈衣的狀態良好時，站着和她互射是會對你較為有利的。



■戰鬥開始後不要心急，應留在路旁待第一班車經過才開始前進。



■當鎖上了敵人後，可邊開槍邊向着敵人衝過去。

至於和RHDEMER的戰鬥方面，她雖然開始時會不斷逃走，但因為最後會停留在一個路軌旁的凹位和你硬拼，所以大可在初期不理會她，直到最後才以密集火力一口氣擊倒她。

順帶一提，由於說到底主角也是位維持正義的人，所以在這一版是不能使用手榴彈或榴彈發射器之類的武器，否則便會因帶來重大傷亡而即時GAMEOVER的……

WASHINGTON PARK

OBJECTIVE:LOCATE AND DISARM 4 VIRAL BOMBS

新的一版是以視野很差的華盛頓公園為舞台，而在這裏的第一個任務就是要找到四個快將爆炸的計時炸彈，由於這些炸彈會在20分鐘之內爆炸，所以即使途中出現了新的任務，仍然應優先完成這任務。

四個炸彈的位置已經在地圖上列出，各位可按自己喜歡的順序來逐一拆除它們(A、B、C、D)，但要留意的是每一個炸彈在拆除時均會有大批手持重型武器的敵人出現阻止，他們有的甚至會以.45大口徑手槍為武器，但換句話說亦即是代表當打倒這些敵人後你可取得這些強力武器來自用，所以其實是沒有所謂的。



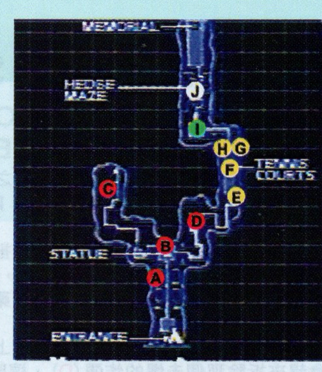
■這一版的敵人主要會拿着兩種新兵器，其中之一是對往後的戰鬥有很大幫助的夜視型狙擊槍(NIGHTVISION RIFLE)。



■第一個發現的炸彈(A)。當按△掣確定了它的位置後……



■不一會便會有CBDC的人前來拆彈，但敵人亦會同時出現來全力阻止。



華盛頓公園地圖



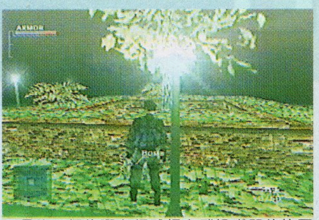
■幸好每當成功拆除一個炸彈後也會視作CHECKPOINT，所以之後即使失敗了亦可從這裏再開始過。



■第二個炸彈被安裝在公園的雕像(STATUE)後方(B)。



■第三個炸彈在公園左上方的男洗手間前(C)。



■最後一個炸彈在網球場與雕像之間的位置(D)，當四個炸彈全部拆除後，20分鐘的限時便會解除。

OBJECTIVE:RESCUE CBDC HOSTAGES

當主角在忙於拆炸彈的時候，會收到這個要求他救出CBDC被脅持的人質的任務。由於這任務的關鍵是拯救人質，人質一旦被殺便已經算是任務失敗，所以整個過程必須小心翼翼地進行才可。

當接近網球場的時候，可先貼着右方的牆壁按着×掣來小心地前進，當接近第一個鐵絲網時(E)可換上夜視型狙擊槍，以這支槍來瞄準的話，會出現一個綠色的瞄準畫面，敵人在這裏會變成白色，若成功擊中頭部是可一槍致命的，但即使擊中身體也只會是兩三槍的事；當擊倒了第一名守衛後，可繼續按×掣沿牆邊移動至網球的另一邊，途中你會發現兩名人質及看守他們的敵人(F)，但這時不要急着對付他，應先前往網球場的另一方擊倒另一位左右巡視的守衛(G)，之後可按着×掣進入球場，來到被擊倒的敵兵附近(H)，但這次要換上.45之類的重火器，並以L1瞄準直至顯示是HEAD SHOT才一槍射過去(因為這敵人會在受到攻擊時馬上殺掉人質，若仍使用夜視型狙擊槍則有可能會因射不中頭部而輸掉)。



■前往網球場的路有大量敵人從兩旁向你伏擊，若然受傷過重可在全滅他們後回到通道外的角落取下一件新的避彈衣。(062)



■到達網球場範圍後必須小心地移動，而當來到這位置時則可停下開始瞄準。(063)



■這個就是夜視型狙擊槍的瞄準畫面，的確是易看得多。



■繼續前進到網球場的另一方，可回身用同樣方法擊倒第二名守衛。



■只要按着×掣來移動，即使這樣子從球場接近亦不會被發覺(但必須是要從守衛的背後接近！)。



■按着L1掣瞄準，直至出現這HEAD SHOT字樣時按掣一槍射過去……



■人質順利救出、任務終了。

OBJECTIVE:SECURE TERRORIST COMM.ARRAY

當拯救人質行動完成後，接着便會來到一座由很多白色方塊組合而成的建築物(I)，而恐怖分子所用的通訊器就是設在這建築物的頂部，玩者只要擊倒數名守衛便可接近這東西，但要留意這次並非是要將通訊器破壞，所以只需在它面前按△掣便可。



■只有很少的敵人守在這裏，要接近它應該問題不大。



■恐怖分子的通訊器就置了在這白色東西的頂部，只要一層層的爬上去便可。

OBJECTIVE:
ELIMINATE TRIGGER MAN MARCOS

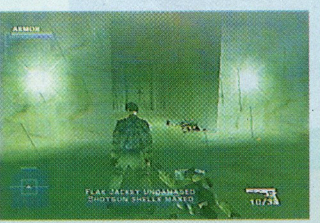
當成功佔據恐怖分子的通訊器後，會追加這個新的任務，玩者要在前往博物館之前的大迷宮內(J)找出MARCOS並將他幹掉；理論上這並不算是一個困難的任務，只是要碰上MARCOS可能需要一點運氣，但只要一旦發現他之後追着他不放，不一會便可將他擊倒。



■MARCOS沒有穿避彈衣，耐久力只是比一般嘍囉稍高。

OBJECTIVE:
REACH FREEDOM MEMORIAL

這任務雖然一開始就已經出現，但卻是要到最後才能完成的，玩者當擊倒了MARCOS後，已經來到了博物館的門前，但因為有不少敵人死守在這裏，而且全部都穿上了避彈衣，強行衝過去並非上策，所以應找一些障礙物保護自己，然後以HEAD SHOT逐一擊倒他們。順帶一提，若身穿避彈衣的敵人中了HEAD SHOT而死，主角是可以拾起這些新的避彈衣來替換的。



■當然，若然自己所穿的避彈衣毫無損傷，那麼就不會取來用的。

FREEDOM MEMORIAL

這是遊戲中的第二個BOSS版面，對手是身穿強化裝甲的GIRDEUX，他的裝甲對於一般武器的攻擊有着近乎絕對的防禦力，而且他故意將一個炸彈設在博物館內，若然使用手榴彈便會引爆該炸彈，所以也是用不得，所以唯一的方法便是使用L1的瞄準來向這裝甲的弱點加以攻擊。

GIRDEUX所用的武器是火炎噴射器，戰鬥時主角若停留在同一位置超過一定時間，他便會馬上「開火」，所以應盡量使用這裏的地形，只要躲在柱後攻擊的話，即使受到攻擊亦只會是柱子着火，而主角則可移動往其他地方繼續攻擊；不過這一戰的難度實在頗高，在習慣攻擊敵人的模式前，可能需要花上一些時間。



■GIRDEUX身穿的裝甲，可以抵擋所有一般的攻擊。



■攻擊時，首先應找一條和GIRDEUX相距較遠的柱子，站在背後……



■按L1掣瞄準時，可按L2或R2來向左或向右移增加視野。



■當GIRDEUX放火攻擊時會燒着柱子，只要不故意碰向火炎的部份便不會有事。



■看到GIRDEUX下場之後，相信各位已經知道他那套裝甲的弱點是甚麼了吧。

TO BE CONTINUE……

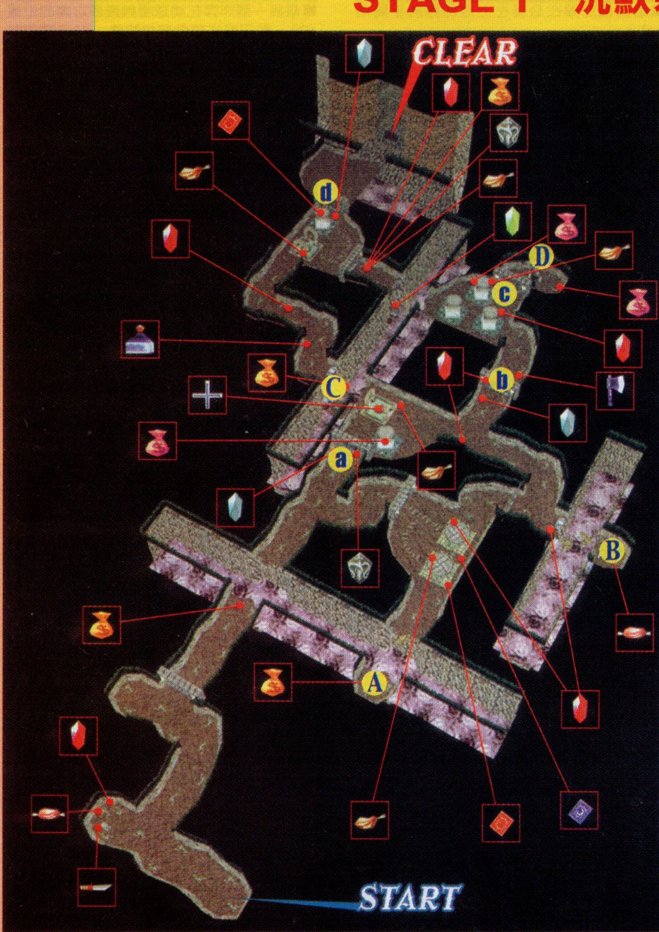
NINTENDO64
製造商：KONAMI
發售日：發售中(美版)、3月4日(日版)
N64/ACT/MEM/振動PACK對應

By:誠 Agent X

惡魔城 Dracula 默示錄

續・死門惡魔城－Carrie Fernandez之章

STAGE 1　沉默森林, Forest of Silence

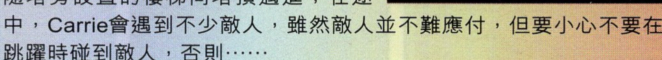


地圖補充

行動：

玩者只要順序將機關開動，便可以到達終點。

例子：首先「A→a」，然後「B→b」，如此類推……



STAGE 2　城牆, Castle Wall



當Carrie進入了惡魔城後，首先要做的自然是將遊戲紀錄！之後，Carrie便會發現她只不過進入了惡魔城外圍的城牆部份，而且只有右側的門能夠開啟。於是，Carrie便向那裡進發……

當進入了右側的門後，Carrie便來到惡魔城城塔部份(圖一)。Carrie於是隨塔旁設置的樓梯向塔頂邁進；在途中，Carrie會遇到不少敵人，雖然敵人並不難應付，但要小心不要在跳躍時碰到敵人，否則……

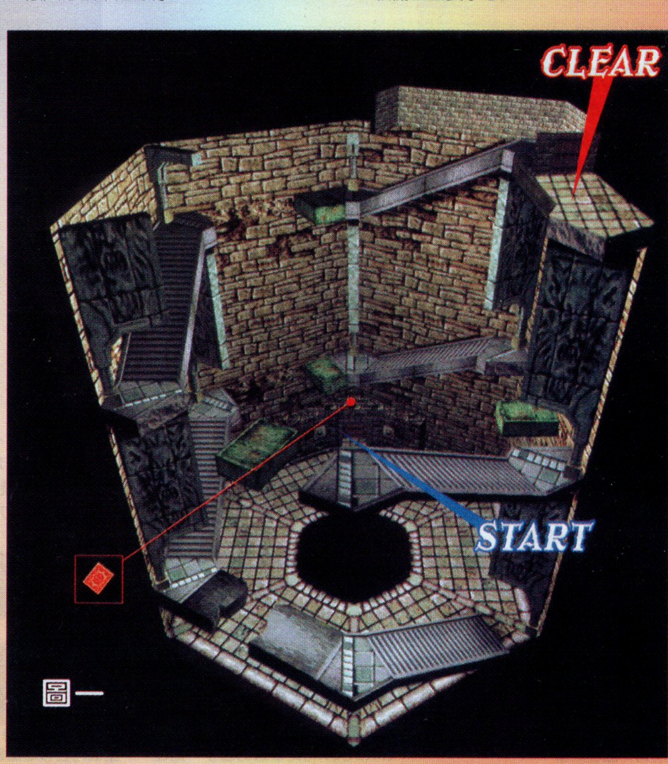
不過，Carrie應更留意那些會移動的綠色板塊及突然從上急降的刀，尤其當Carrie走到一定高度的時候，任何的失誤都會令Carrie頓時變成"空中飛人"。



■敵人應該不難應付。



■機關重重要小心。





■咪以為躲於牆後便可安枕無憂。

轉眼間，Carrie終於走到塔頂部份；當Carrie打開了前方的門後，便會發現在中央機械部份竟然有一條雙頭龍等待著Carrie。當然，Carrie可藏身於牆壁之後，不過雙頭龍所發出的紫藍色火焰是可以穿透牆壁傷害Carrie。不過，由於Carrie所使用的武器是追蹤能量球，故此邊走邊儲炮來攻擊便是對付它最佳的辦法。

當Carrie成功消滅了雙頭龍後，便可以啟動該處的機關(圖二：A)來開動右側及起點中的二道大閘。Carrie只要沿此閘走，並下降到起點部份便可。(Carrie可放心不斷向下走，因為每層的高度是不會令Carrie跌死的)

回到起點後，玩者便可以進入大閘已經打開的地方，而Carrie只要破壞處於中央的火把(圖三：B)，便可拾獲一條鎖匙。利用這條鎖匙便可以開啟於起點左側的門，並且再次來到另一個城塔中(圖四)。



■看似很高，不過放心向下跳吧！



■向左側的城塔進發。(最好先SAVE為妙)

進入這個城塔後，Carrie知道又是考驗跳躍技術的時候了！不過，今次的難度比先前的將會更難應付，而Carrie在應付那些綠色板塊時，最好先記熟它們的移動頻率才前進。



■踏上那些綠色板塊時，緊記切勿停留過久。

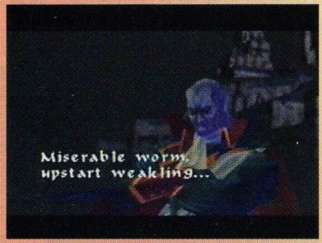
當Carrie成功到達塔頂後，便會發現前方的門上刻有一個月亮的標誌。這表示此門只在晚上六時至清晨六時之間才能開啟，當然Carrie可使用Moon Card來將時間加快，不過若過量使用的話，便會影響故事的結局。因此，筆者並不建議玩者隨便使用Sun Card及Moon Card。



■等待到晚上便可。



成功進入塔頂後，Carrie便會開動機關，令起點的大閘打開。正當Carrie欲離開塔頂時，德古拉伯爵突然現身並嘲笑Carrie的行為！不過，德古拉伯爵最終亦沒有向Carrie攻擊並且離開，而Carrie只需要回到起點處(從圖二：C點離開)，便會發現前方的大閘經已打開。Carrie於是離開了惡魔城城牆，繼續危險的旅程……



■可惡的德古拉伯爵！！



■大閘打開了，不過距離終點還有很遠。



STAGE 3　別院, Villa



離開城牆之後，Carrie便會來到通往惡魔城別院的閘前(圖一)。不過，一開始Carrie便會遇上二隻三頭犬，它們會分成三階段向Carrie作出攻擊，包括：一．快速撲向Carrie；二．向Carrie作出火焰攻擊；三．將天色變為黑暗，然後作出隱身攻擊。

至於對付的方法，就是立即走到右側，然後爬上一處隱形的階級上(圖一：A)。之後，Carrie只需要不斷使用能量球攻擊，直至消滅所有敵人為止。



■Carrie的近距離攻擊較弱，還是逃跑為妙。



■利用隱形階級便可輕易將敵人消滅。





■在前方的石板等待，便一定會有所得著。

當天色再次回復正常後，Carrie便到達別院前的庭園。基本上，這裡主要是予玩者進行SAVE及喘息的地方，所以這裡的敵人較易應付。至於設於庭中的噴水池，大家會發現當中有一塊類似石板的東西，而玩者只要在這兒等待至晚上十二時，則池中的石板便會升高，以讓玩者取得放於池頂上的ITEMS。

準備好了後，Carrie便決定向別院內部進發(圖二)。當Carrie正想上二樓時，前方突然跳出一名變成了吸血殭屍的村民。當然，利用能量球作出追蹤攻擊是對付他的最佳方法。擊倒村民之後，Carrie便可繼續前進；途中，Carrie會通過一處種滿了玫瑰花的庭園(圖三)，並進入了別院二樓的房間中(圖四)。

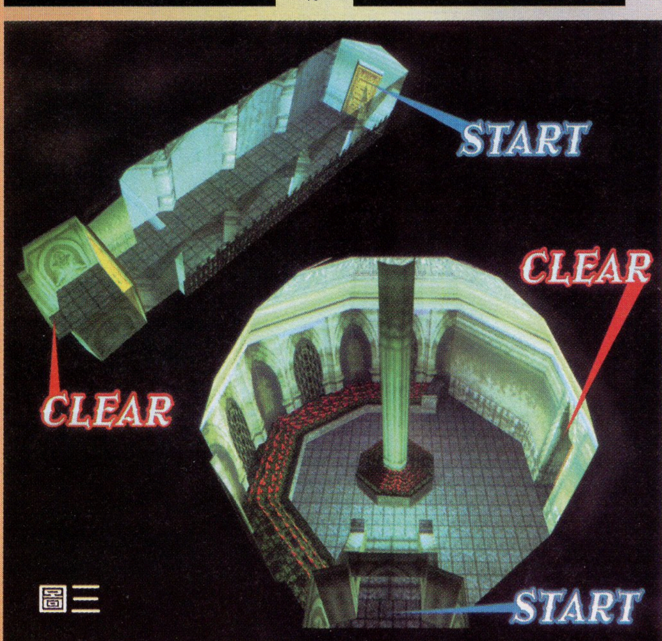
在某房間中(圖四：B)，Carrie遇上了一位自誇為最強驅魔人的Vincent，閒談間他會告訴Carrie曾於凌晨時在玫瑰庭園中遇見了一名少女。



■移動快速是此殭屍的特徵。



■究竟Vincent是敵是友？



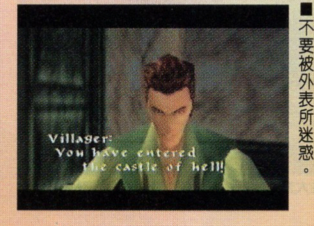


Carrie於是返回玫瑰庭園中(圖三)，當等待至凌晨三時的時候，一位紅衣少女突然出現於Carrie面前，她的名字叫Rosa。雖然她亦是一名吸血殭屍，但並沒有向Carrie作出攻擊。她會告訴Carrie在Vincent手上有一條可以離開別院的Archives Key，於是Carrie便立即返回Vincent所在的房間，並向Vincent取得Archives Key。

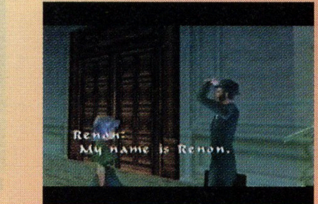


■非常溫柔的少女－Rosa。

這時，Carrie便可以進入二樓最尾的房間中(圖四：C)，不過竟有一位村民突然出現向Carrie提出警告。然而，這位村民其實已經變成了吸血殭屍，於是Carrie又要作出攻擊了。擊敗了村民後，Carrie便繼續進入當中的房間，並使用了Archives Key將房門打開(圖四：D)。在房中，Carrie找到了一條Maze Garden Key，於是便離開房間並利用二樓中間的大堂通道下降到一樓(圖四：E)。這時，Carrie在地上發現了一卷契約，正想拾取的時候，它突然化身成惡魔商人RENON。他會告訴Carrie，以後只要地上出現此契約的話，他便會出現予玩者購買各種有用的ITEMS。

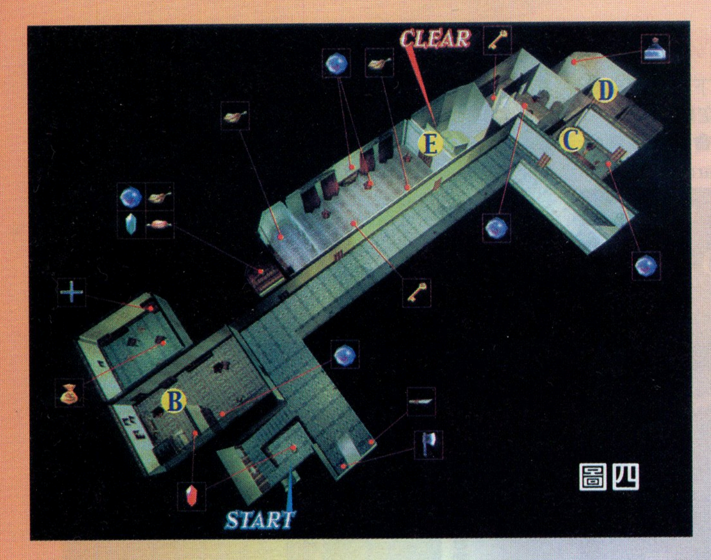


■不要被外表所迷惑。



■唯利是圖的RENON，他的真身其實是……？！

離開了別院後，Carrie便會到達別院的後花園(圖五)。這時，Carrie會使用Maze Garden Key打開花園的閘門。Carrie進入花園後，會遇上一名謎之少年－Malus(圖五：F)，但不消一會便有一名手持電鋸的科學怪人和兩頭石犬向Carrie及Malus襲擊。由於它們全是打不死的敵人，所以Carrie應跟隨Malus逃離此地(圖五：→)。至於避開石犬糾纏的方法就是當牠們接近時，立即跳躍便可；不過，若被石犬噬中的話，就應立即按C←鍵解圍，否則被科學怪人盯上，能源就肯定會失去過半的啊！



圖四



■究竟Malus為何能獨個兒存活於惡魔城中？！


■切記不可被敵人圍攻，否則……

成功脫險後，Carrie便叫Malus立即離開惡魔城。之後，Carrie便沿路一直前行，並於途中拾獲一條Copper Key(圖五：G)。當Carrie走到盡頭並打開門後，Carrie便發現她已返回到別院中(圖六)。這時，Carrie應進行SAVE並補充裝備，然後便再次返回後花園中，並利用Copper Key打開其中一道門(圖五：H)。不過，這時Carrie仍然要小心被石犬及科學怪人襲擊。之後，Carrie只需一直向前走，到最後便會進入一處地牢之中。



■記得要取得Copper Key。


■爬上橋後向左走，便可以到達通往地牢之門。


■女殭屍會化為霧來逃避攻擊。

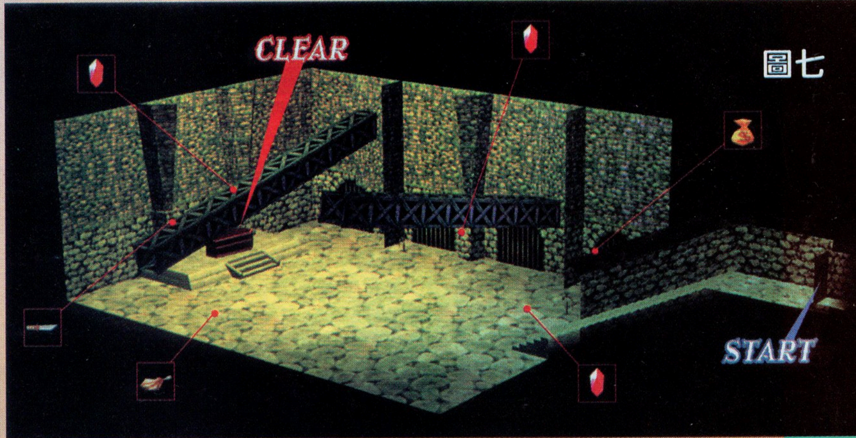

■不要被殭屍捉住！

當Carrie進入了地牢後，便會發現該處擺放了一副棺木(圖七)。正當Carrie猶豫之際，有一隻吸血殭屍突然出現，並向Carrie發動攻擊！由於此殭屍會放出遠程攻擊，故此Carrie應邊走邊射，並避免被殭屍捉住。消滅了殭屍後，先前那位被殭屍吸血而死的少女，又會變成殭屍向Carrie襲擊。今次，這隻女殭屍會不時化成霧及蝙蝠以避開攻擊，而Carrie亦利用R鍵作出Lock-On攻擊便可將之輕易擊倒。當一切復歸平靜後，棺材的底部會出現一條新的通道，於是Carrie便一口氣跳下去……

圖五



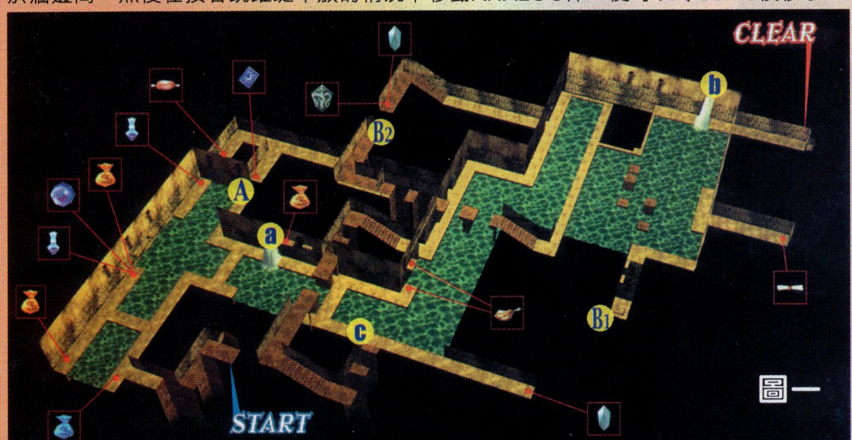
圖六



圖七

STAGE 4　地下水道, Underground Waterway

Carrie轉眼便來到惡魔城的地下水道中(圖一)，不過當Carrie前進時，地下突然出現塌下情況。當Carrie一口氣跳越這個陷阱後，便會發現前方有一個很大的空隙。這時，Carrie便應跳到對面的牆邊，而且要同時按著跳躍鍵不放。這樣，Carrie就會以雙手攀附於牆邊間，然後在按著跳躍鍵不放的情況下移動ANALOG桿，便可以令Carrie橫移了。





■小心前方是有空隙的，所以不要跳得太遠。



■記住不要放開跳躍鍵，否則……

越過陷阱後，Carrie終於到達了地下水道，並且發現這裡的水全是有毒的！(換言之，Carrie絕對不能跌落水中，否則就一命嗚呼)

要通過這處地方，Carrie首先要做的是開動機關(圖一：A、B1、B2)來停止噴出阻擋著前路的毒水(圖一：a、b)。於是，Carrie便決定首先向地圖上方的機關埋手(圖一：A)。在途中，水底突然跳出了三隻水怪，牠們會分別向Carrie噴出毒水、火球等攻擊。至於Carrie則只需作中距離攻擊便可輕易收拾頭二隻水怪，而最後一隻水怪會守於機關的位置上，因此Carrie亦可於保持一定距離下將牠擊倒。

關掉機關後(圖一：a)，Carrie便可以繼續前進了！至於第二個要關掉的機關，是位於地圖右下方位置(圖一：B1)。Carrie先跳過一條充滿陷阱的通道(圖一：C)，以來到地圖中央位置。之後，Carrie便會越過一條小路(途中會不時有水怪出沒，小心！)，並利用置於水中的石柱來到達彼岸。不過，在跳越石柱時，一定要小心調教跳躍距離，以免變成"跳水高手"。

到達彼岸後，Carrie只要利用設於右邊的石階，便可以成功去到機關位置了。



■小心不要被噴出的毒水射中。



■只要踏在機關上，便可將機關關掉。

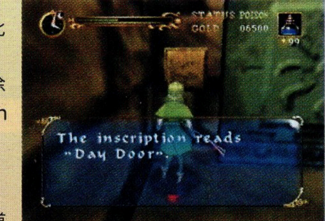


■通過小路時，要小心水怪的襲擊。



■跳越石柱一定要捉準距離。

關掉機關後，Carrie便需要以原路返回小路，然後去關掉最後一個機關(圖一：B2)。當Carrie成功將機關關掉後，則另一個毒水出口也會停止噴水(圖一：b)。這時，Carrie便可以去到地下水道的出口，然在出口的門上，Carrie發現了一個太陽的標記。這表示此門只有在日間時才會打開，若那時是晚間的話，玩者除了等待外，還可使用Sun Card來將時間加速的。

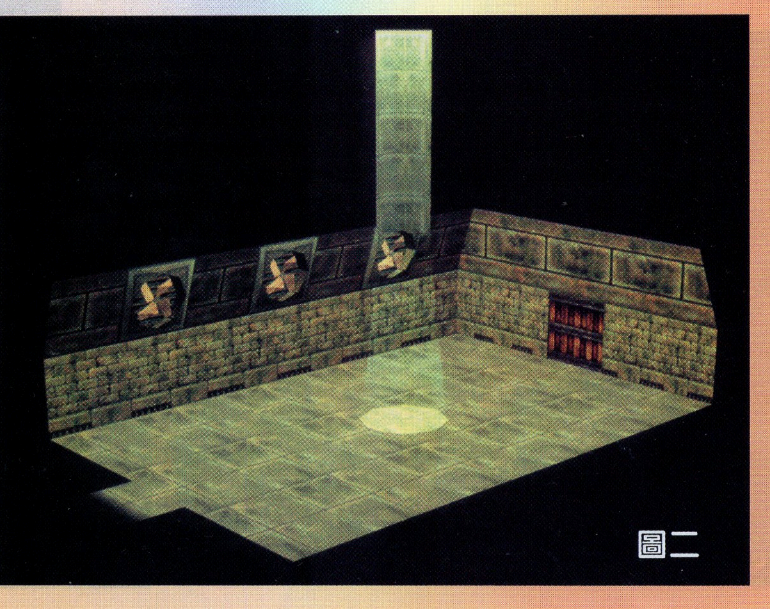


■使用Sun Card，便可以將時間立即變成日間時份。

離開了地下水道後，Carrie便會到達了一個通道上(圖二)。不過，這時在通道中央竟然出現了一位非常高貴的淑女－Actrise。事實上，她是德古拉伯爵的手下，並且希望借助Carrie的力量來喚醒德古拉伯爵！當然，Carrie是絕對不會答應她的無理要求。Actrise在警告了Carrie後，便消失於空氣之中；不過，Carrie知道Actrise將會是一位頗為難纏的敵人……



■Actrise的實力到底去到那裡？



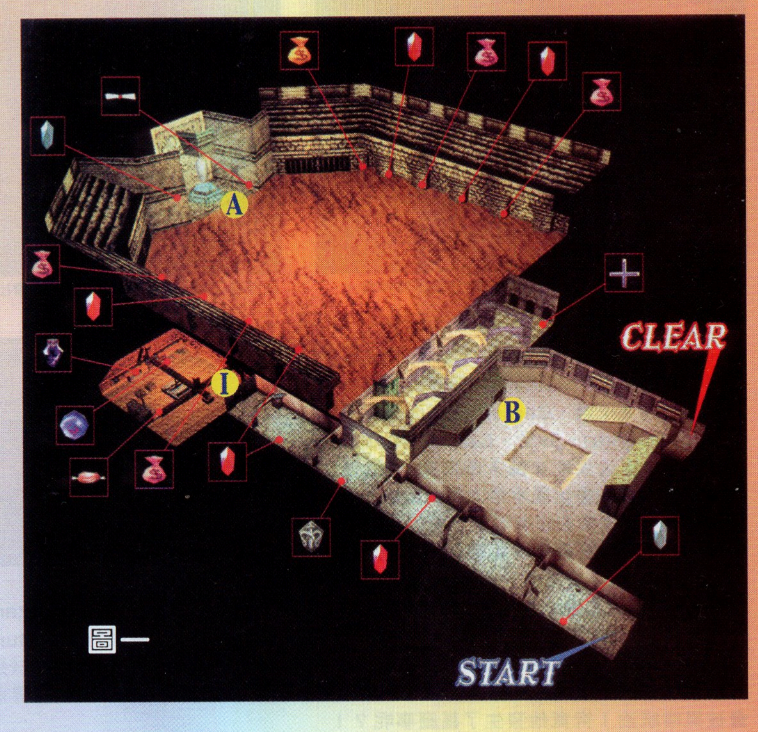
STAGE 5　惡魔城內, Castle Center

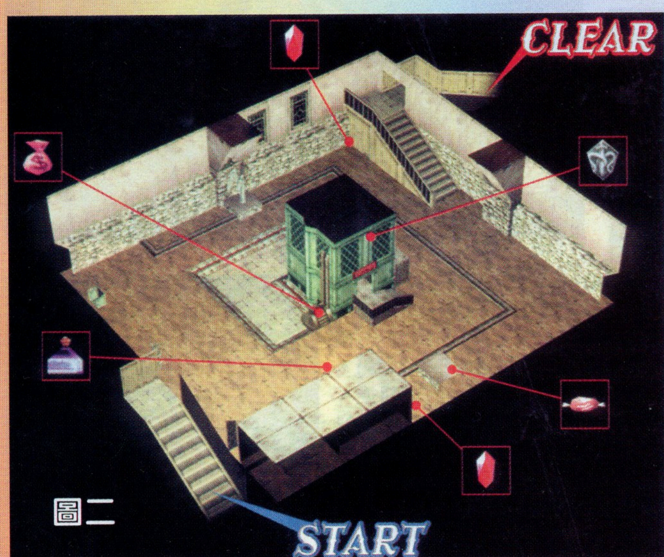
穿過通道後，Carrie終於進入了惡魔城內(圖一)！不過，由於Carrie並不會在這裡遇上德古拉伯爵，所以她惟有開動設於城內的電梯(圖二)，以便向城頂進發。但是，用來提供能源予電梯使用的水晶裝置(圖一：A)，竟被一道石牆所阻。於是，Carrie便決定想辦法將石牆炸掉，以開動電梯。

至於用來炸毀石牆的材料，主要是魔法炸藥(Magical Nitro)及引爆器(Mandragora)。要取得Magical Nitro的話，Carrie首先進入對面的房間(圖一：B)，以便利用樓梯到達二樓的電梯室(圖二)。不過，在這裡Carrie將會遇上三隻殭屍，而Carrie自然是避免被他們捉住，否則被殭屍吸血後，Carrie便不能使用能量球攻擊，並且要使用ITEM－「Purifying Crystal」才可回復狀態。

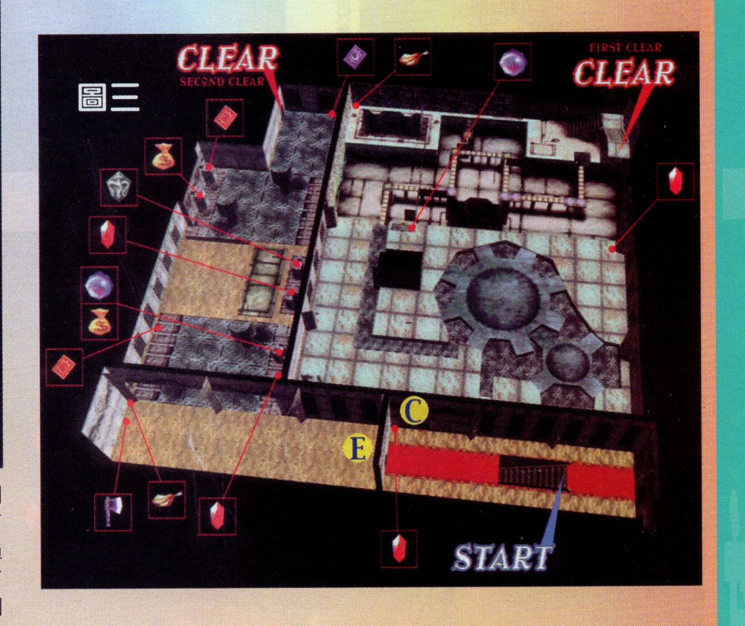


■被它們吸了血的話，就要使用「Purifying Crystal」了。





到達二樓電梯室後，Carrie便打算利用電梯旁的樓梯直上三樓(圖三)。這時，Carrie在電梯旁發現了一尊石像，但當調查它的時候，石像竟然滲出大量血水來。在地上血水中突然出現了一隻怪物，不過Carrie輕易便可將之收拾。(之後，玩者不妨再調查石像一次，並記下它在太陽系中排行第幾)到達三樓後，Carrie應先通過右邊的齒輪房(圖三：C)，當中Carrie又會發現有另一尊石像擺放著，所以Carrie亦不妨調查一下。



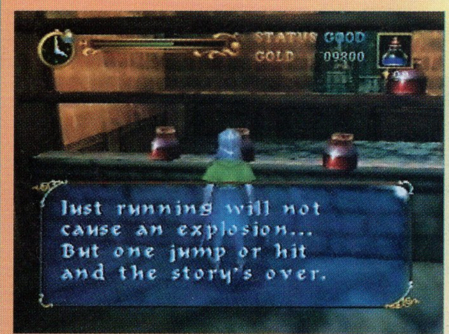
當Carrie成功到達存放Magical Nitro的房間後(圖四：D)，便可以取得Magical Nitro了。不過，攜帶著Magical Nitro的Carrie是不可使用跳躍或受到傷害，否則Magical Nitro便會因震盪而發生爆炸！這時，Carrie便要返回地下並將Magical Nitro放置於石牆邊(圖一：A)。不過，在通過齒輪房時(圖三：C)，Carrie要先越過非常之窄的小橋，而由於地下的水怪是打不死的，所以玩者還是專心過橋吧！越過小橋後，Carrie只要乘齒輪間的空隙小心前進，便可離開齒輪房。



■怪物會向Carrie發出血球攻擊。



■記下石像在太陽系中排行第幾。



■只要跳躍或受到攻擊，Carrie都會立即粉身碎骨。

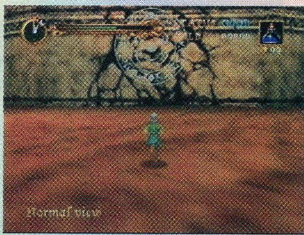


■越過小橋時，要留意一些地板會出現下陷的情況。



■利用齒輪間的空隙前進。

在放置Magical Nitro時，Carrie發現石牆上刻有一個類似咒紋的符號。難道此牆是有魔法保護的嗎？不過，Carrie仍決定先尋找引爆器(Mandragora)。於是，Carrie便返回三樓(圖三)，並進入先前未進入的房間內(圖三：E)。在房兩旁則會出現水怪向Carrie襲擊，而且這裡的門是需要在沒有敵人的情況下才能打開，所以Carrie還是快快將牠們消滅吧！



■看來必先要解除此咒紋……

之後，Carrie會通過一條斷梯而來到四樓(圖五)。這時，Carrie只需進入地圖左上角的房間內(圖五：F)，便會遇到Lizard Man！不過，牠不但不會向Carrie攻擊，而且更會予Carrie一條能打開Fortune Chamber的Key。然後，Carrie便進入左邊的房間(圖五：G)，而Malus竟然於這時出現！不過，從Malus的對話中，Carrie發現他有點不正常，並且預言世界將會被黑暗統治！究竟他發生了甚麼事呢？！





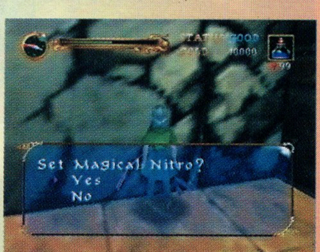
■牠的戲份只是予Carrie一條鎖匙！



■Malus的出現，是意味著……？！

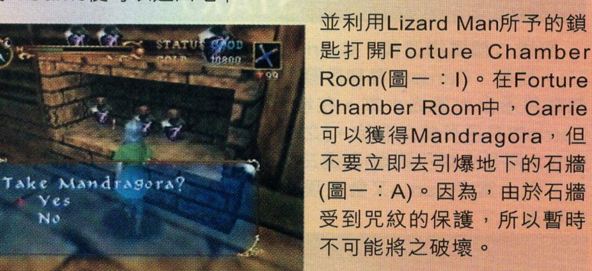
圖五

當Malus走後，Carrie便發現此處放置了一些Magical Nitro，於是她亦取了一個Magical Nitro(切記不可跳躍)。離開了Lizard Man的房間後，Carrie便發現在轉角的石牆上似乎有些裂痕，心想牆後可能會別有洞天，於是便將Magical Nitro放置於石牆上(圖五：H)。之後，Carrie便可以返回地下，



■將Magical Nitro放下吧！

並利用Lizard Man所予的鎖匙打開Fortune Chamber Room(圖一：I)。在Fortune Chamber Room中，Carrie可以獲得Mandragora，但不要立即去引爆地下的石牆(圖一：A)。因為，由於石牆受到咒紋的保護，所以暫時不可能將之破壞。



■由於Mandragora沒有爆炸性，所以就算跳躍也不會有任何危險。

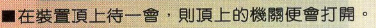
此時，Carrie應先利用Mandragora將四樓的石牆破壞(圖五：H)，然後進入右邊的圖書閣(圖六)。在房中，Carrie又再發現一石像，最好還是去調查一下吧！之後，Carrie便利用書架來爬上當中的閣樓，並於閣樓發現一個裝置。Carrie只要在裝置頂上待一會，則頂上的機關便會開啟了一個秘道來。

Carrie爬上秘道後，便會發現有機關設置，而由於機關面刻有

月亮標誌，故此Carrie只有在晚間才能打開此機關。

成功爬上了機關後，Carrie便來到了一處圓拱形的房間。這時，Carrie只要調查中央的儀器，它便會詢問Carrie一些問題。不過，玩者只要調查過石像的話，便可以根據排行位置來順序輸入：「2；4；8」。之後，本來於地下石牆上的咒紋，會因此而完全消失！





■在裝置頂上待一會，則頂上的機關便會打開。



■成功輸入的話，便可將咒紋解除。

圖六

START

解除了咒紋後，Carrie便可以回到Fortune Chamber Room中(圖一：I)，再次取用Mandragora來將地下的石牆破壞(圖一：A)。終於，用來供應電梯能源的水晶裝置出現了！不過，Carrie此時應先SAVE，才去啟動水晶裝置。

Carrie啟動了裝置並打算離開時，本躺於房內的巨牛似乎因吸收了水晶的力量而甦醒過來！牠的攻擊方法主要有二：1.快速衝向Carrie，並利用牛角作出攻擊；2.放出爆炸性的光線炮。

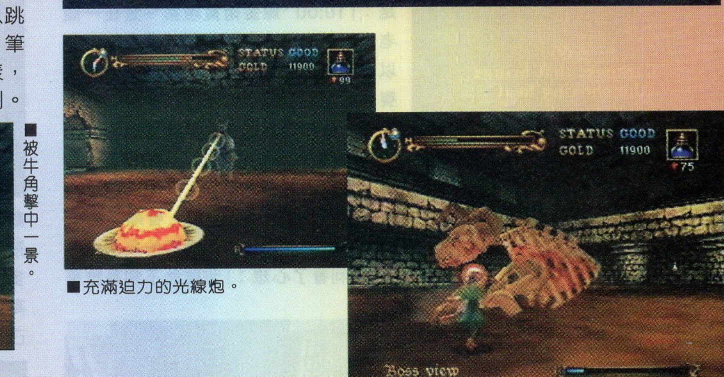
至於對付此怪物的方法，就是每次當牠作出攻擊時，便應立即以跳躍來逃避。此外，一旦被擊中的話，就要立刻為Carrie補充能源。筆者亦建議玩者應繞到怪物的背後，並集中攻擊牠的一雙後腳。這樣，當牠的後腳被破壞後，牠便會立即失去移動力，而讓玩者隨意宰割。



■幾經辛苦，終於將石牆破壞！



■被牛角擊中一景。

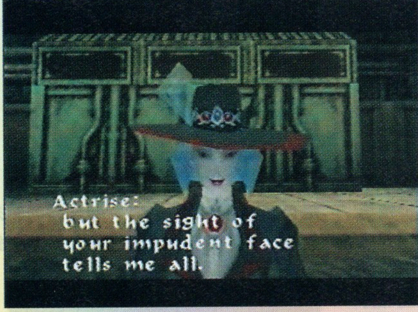


■充滿迫力的光線炮。

■只要後腳被廢，你便可以為所欲為。

擊敗了巨牛後，Carrie便可以離開並啟程前往電梯室(圖二)。不過，在前往的途中，Carrie竟再次遇上Actrise！顯然，Actrise知道Carrie是不會幫助德古拉伯爵的，故此她便以她的血喚醒了Carrie的後母Camicca Fernandez作為Carrie的對手。今次，Camicca Fernandez的攻擊方法將會和Carrie差不多，就是放出追蹤能量球向Carrie發動攻擊。

至於對付的方法，就是以不斷跳躍來逃避Camicca Fernandez的追蹤能量球，並且多利用埋身攻擊便可。



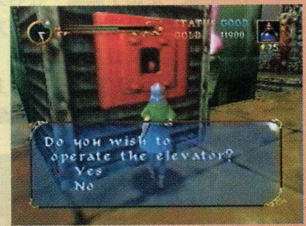
■Actrise再次出現，戰鬥似乎又要發生。



■Camicca Fernandez。

■她會一口氣放出三個追蹤能量球的。

當Camicca Fernandez被消滅後，Carrie便可以繼續前進並到達電梯室。這時，Carrie只要開動電梯的開關，便可以乘電梯離開這個傷感的地方……



■開啟電梯開關，便可完成此STAGE了。

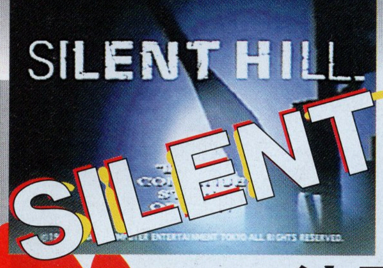


乘電梯離開之際，Carrie感覺到距離最終決戰的日子已經不遠，不過……



待續…

文：天草四郎 時貞

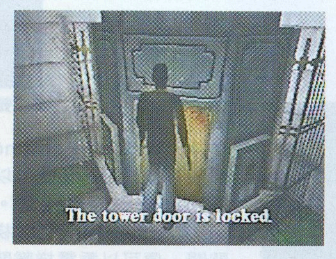


SILENT HILL

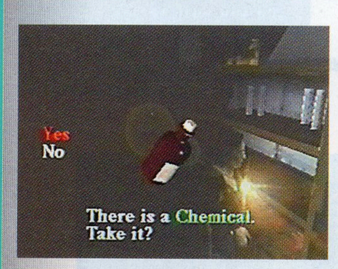
GOOD+ 結局率先公開

學校

進入了學校之內，可以在大堂之中取得學校地圖(SCHOOL MAP)，接着走到左方的接待處，可以找到一本薄，上面寫了「摩亞(MOORE)，朗度(RANALDO)，哥頓(GORDON)...」，夏利看了，相信這就是教師的名單。在桌子上，還可以找到數張血書，分別是：「10:00 "煉金術實驗室"~金在一個老人的掌心，未來隱藏於他的半拳中，以聰明的水作交換吧。」「12:00 "音樂與聲音的地方"~銀色的路標在未裝上簧片之中，依照特定的次序就會醒覺」「5:00 "黑暗的那東西帶來怒火"~火焰歸還了寂靜，令飢餓的野獸醒覺，開啟時間之門就會召喚出這一隻猛獸」。看罷了這一些血書之後，然後進入內裏的接待處房間，可以找到一幅繪畫了一度門的畫像，夏利看了心想：「我雖然不知是誰畫這幅畫，但我肯定這個人的品味一定很差。」；在桌上取得了手槍子彈後就可以離開。

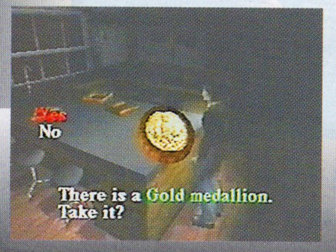


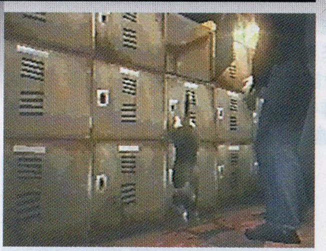
向醫療室走去，可以找到一枝體力飲品及急救藥箱，在臨走之前記得在筆記簿處記錄。走出了庭園，在右方可以找到一個鐘樓，於鐘樓的左右兩方分別可以找到金太陽及銀月亮的缺口，不過鐘樓的門口卻鎖緊了；夏利望上鐘樓，可以看見時間正停頓在10:00處。

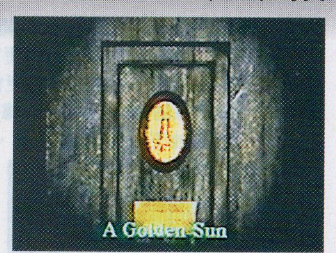


先到其他房間取得手槍子彈×2及體力飲品這一些補給品；期間在二樓男洗手間會聽到奇怪的小女孩哭泣聲。然後可以走到二樓的實驗器材室，取化學劑(CHEMICAL)；然後再立即走到左方的化學實驗室，可以找到手槍子彈，共且在其中一張實驗檯上找到一隻老人的手的石像，而這隻手掌正在緊握着甚麼似的，於是夏利就在這裏使用化學劑，在使用過後，大家就可以取得手掌中的金獎章(GOLD MEDALLION)。離開化學實驗室到圖書館及其中兩間班房，可以取得急救藥箱及手槍子彈×2。若走向儲物櫃室的話，可以在儲物櫃中找到一隻貓，不過當牠逃了出去後，亦會凶多吉少......。





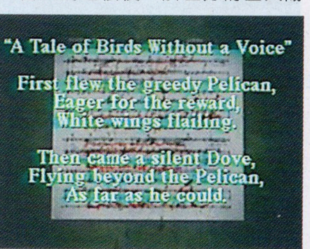


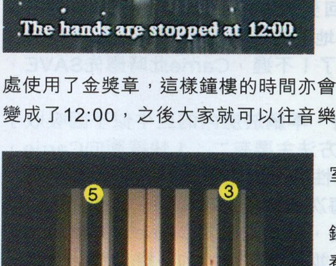


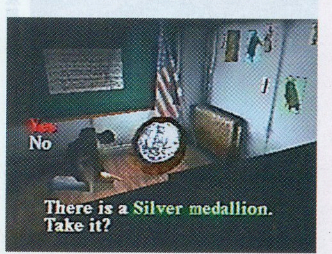
當回到鐘樓後，於左方的金太陽處使用了金獎章，這樣鐘樓的時間亦會變成了12:00，之後大家就可以往音樂室走去。

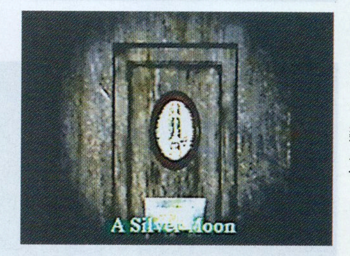


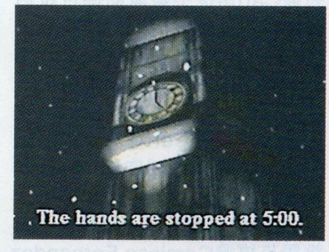
當到達了音樂室，可以發現一個鋼琴，而且於黑板之中有一段血書，細看之下，文字中是寫着：「"沒有聲音的雀鳥傳說"~首先飛去的是貪婪的塘鵝，牠十分渴望那個獎勵，白色的翼正在拍動着。之後來的是一隻寂靜的鴿子，牠飛向塘鵝的遠處，盡量可以多遠就飛得多遠。一隻渡鴉飛進來，飛得比鴿子更高，牠只想表現出牠可以飛得更高而已。一隻天鵝俏俏地走來，去尋找和平的場所，於其他雀鳥的旁邊。最後來了一隻烏鴉，牠來得很快並停了下來，於裂開了嘴巴後便打瞌睡。誰人能夠知道方法，誰人是主要關鍵，誰人能夠取得銀色獎項。」得知了這一個古怪的題示之後，夏利走向鋼琴處看看，發現了鋼琴上的一部份染了血跡，於是夏利就調查一下鋼琴，他發現鋼琴中一共有五個沒有裝上簧片的琴鍵，分別是兩黑三白，於是他想起了之前在接待處的那一句提示——「12:00 "音樂與聲音的地方"~銀色的路標在未裝上簧片之中，依照特定的次序就會醒覺」，於是他再把以上的那一個謎題聯想起，得出的結論就是五隻雀鳥應該是代表五個琴鍵，至於次序就是塘鵝→鴿子→渡鴉→天鵝→烏鴉，其中塘鵝、鴿子及天鵝大都是白色的，而渡鴉及烏鴉都是黑色，這麼依照着謎語中的題示，就大概得知了按沒有

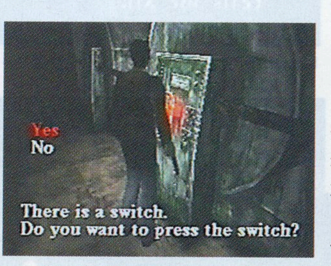


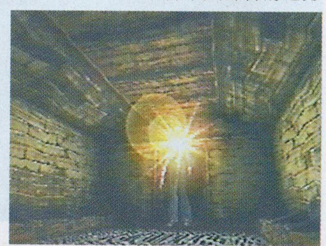












簧片琴鍵的方法了，分別是左下→右下→右上→中下→左上。成功的話，在黑板的上方就會立即跌下了一個銀獎章(SILVER MEDALLION)，取得後就可以回去鐘樓。

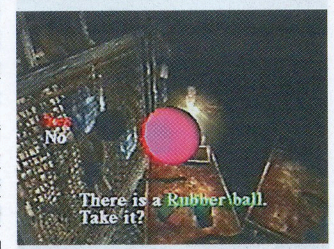
當回到鐘樓後，於右方的銀月亮處使用了銀獎章，這樣鐘樓的時間亦會變成了5:00。然後大家就可以走到地牢處的鍋爐房，這時大家可以發這裏的鍋爐有一個按鈕正在發着紅光，夏利按下了按鈕，便沒有其他可做了。

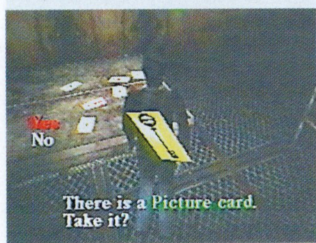
再次去到鐘樓，會發現鐘樓的門可以打開，當進入內裏一直走，穿過了一段奇怪的通道後，會發現離開了鐘樓，回到鐘樓的入口，夏利說：「我去了那裏？我曾來過這裏嗎？」當他行前看看的時候，會看見一個魔法印在地上，並再說：「我不記得曾來過這裏啊...」

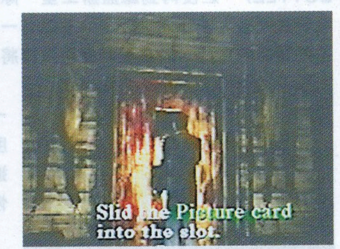
時空

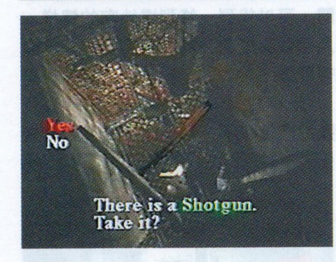
到一樓的班房中取得桌上的黃色的圖畫咭(PICTURE CARD)，然後在接待處旁邊會有一道擁有咭孔而且似曾相識的門，大家可以使用圖畫咭將它打開。

若進入女洗手間，不論是出來或是進入，大家都會發現會由原先的層數轉移到另一層的女洗手間，大家可以藉此到男洗手間取得散彈槍(SHOTGUN)。在邁過教職員辦工室時，會發現電話突然響起，當夏利接聽後，會聽到莎露的求救聲於電話之中。離開教職員辦工室後，可以在一樓的儲物室中找到一個粉紅色的膠波(RUBBER BALL)，取得後使用地圖左上方登上樓梯上二樓，在儲物櫃室(LOCKER ROOM)中，可以找到一個震動的儲物櫃，不過查看之下共沒有發現，不久，一具屍體會在另一個儲物櫃中跌出，大家亦可以在牠身上找到圖書館理鍵(LIBRARY RESERVE KEY)，之後走到地圖上方的圖書館使用鎖匙打開房門，上前調查一本書，發現內容是說古代的獵人是使用弓箭如何殺死巨型蜥蜴的方法。

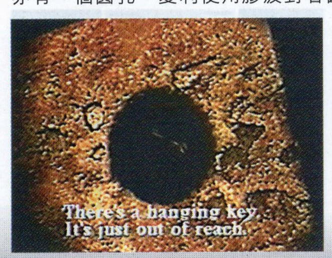


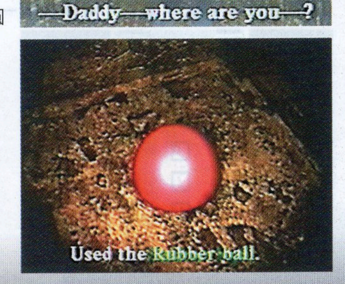


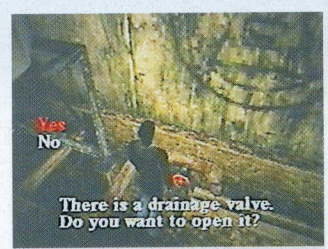


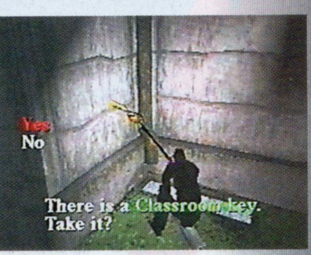


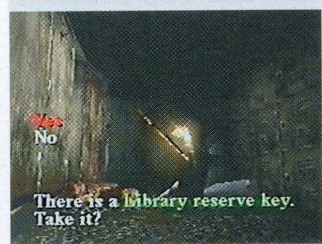
離開後，發現班房全都上了鎖，於是大家就由樓梯上天台，可以找到一條鏈塞在渠口之中，而去水處的另一方亦有一個圓孔，夏利使用膠波封着圓孔，然後再開啟旁邊的紅色水掣，這樣鏈就會被沖落庭園的去水處。回到庭園，可以找到被沖走的班房鏈(CLASSROOM KEY)，利用這一條鏈可以繞到一樓地圖右下方往地牢的樓梯。當到達了鍋爐房，會有兩度木椿阻着去路，而左右兩方都有可以轉動木樁的手掣，左方的手掣是轉動左邊木樁180度，右邊木樁90度；而右方的手掣是轉動右邊木樁180度，左邊木樁90度；大家在一進去時，只要順着這一個次序：右方手掣往右轉→左方手掣往左轉→左方手掣往左轉→右方手掣往右轉→左方手掣往左轉，這樣，就可以進入另一條通道。

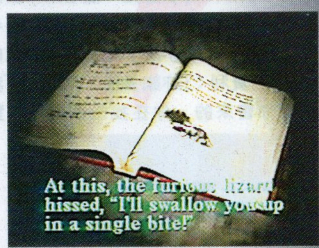


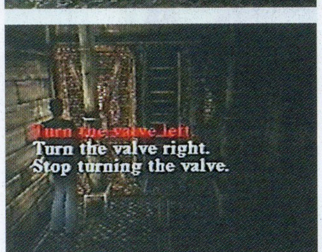






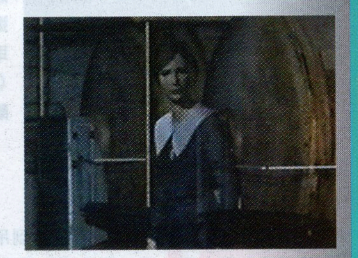




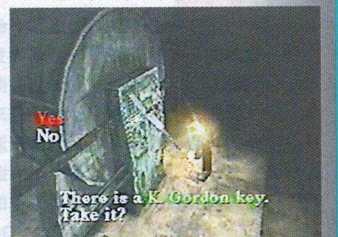


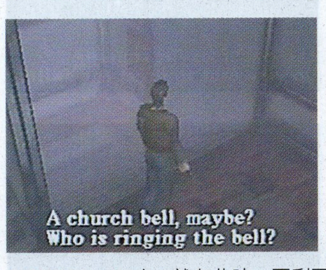






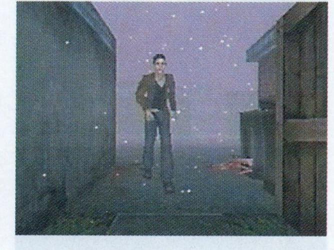
當進入了一個燃燒着火光的祭壇，可以看見一隻巨大的蜥蜴，牠的移動能力在開始時很慢，大家可以用出手極快的廚刀繞到牠的背後攻擊，大概四至七下左右，就逃跑，再用同一方法，不久，牠就會發出一些怪聲，在這時牠的行動力會更高，而且還可以用張開大口的一招將你擊斃，不過大家若繼續攻擊多一會，待牠張開大口時用散彈槍射入牠的口中，大概一至兩發牠就會倒下。當打倒了巨大蜥蜴之後，夏利會回到鍋爐房，並且會有一個女人的靈魂會出現，大家可以發現地上有一條鏈，上前拾起的話，就可以取得K.哥頓之鏈(K. GORDON KEY)。就在此時，夏利更會聽到一陣教堂的鐘聲，於是夏利就決定向教堂進發。





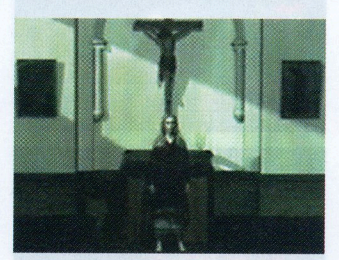
教堂

離開了小學往東面走，在一條窄巷中可以進入K.哥頓的家的後園，利用K.哥頓之鍵就可以進入K.哥頓的家中；由正門離開後，就可以到達一處新的地方，這時大家可以向教堂進發。

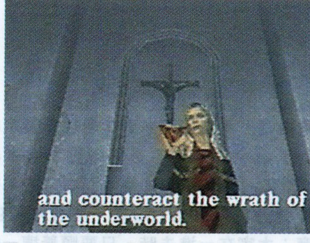


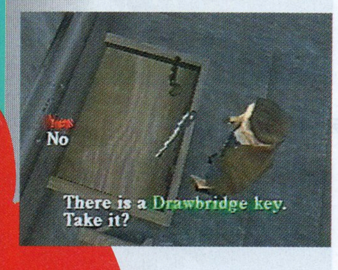
到達了巴蘭教堂（BAILAN CHURCH），可以看見一個老婦，於是夏利就問：「是妳敲響鐘聲的嗎？」老婦：「我正在期待着你的到來，是我的預感。」夏利：「妳說甚麼？」老婦：「我知道你會來的，你在找一個女孩，對





吧？」夏利：「妳是說莎露？」老婦：「我知道事情的一切」夏利：「妳知道了些甚麼？告訴我！」老婦：「站着！你到處調查是沒有結果的，你必須依着要走的路來行，是遁世者的道路，而其中隱藏在和平之籠...」夏利：「甚麼，妳究竟在說甚麼？」老婦：「這就是和平之籠



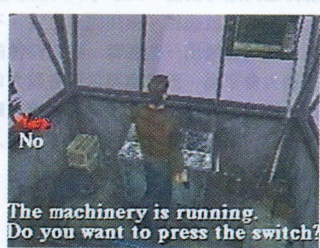


FLAUROS，它可以打破黑暗中的牆壁，接觸鬼魂的世界，它可以幫助你的，趕快前往醫院吧，否則就可能會太遲。」夏利：「等等！別走！」不過老婦還是走了，於是夏利上前，於傳道檯上取得和平之籠（FLAUROS）及吊橋之鍵（DRAWBRIDGE KEY），之後便可以離開巴蘭教堂。

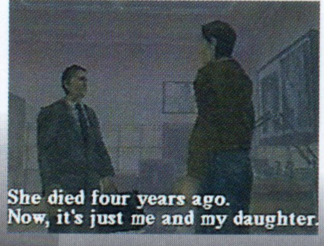
醫院

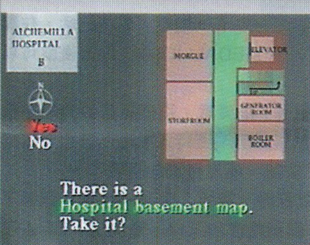
離開教堂往東面一直走可以找到吊橋，由於吊橋昇起了，所以夏利便走上吊橋控制室上層，可以取得購物區地圖（SHOPPING DISTRICT MAP）；之後在機台前方使用吊橋之鍵，就可以將吊橋降下；往南面走就可以到達醫院。

進入醫院後，在診療室遇到一個手持手槍的男人，他剛殺了一隻怪物並說：「不要動...」之後砰的一聲，男人開了一槍，夏利連忙道：「慢着...我不是來這裏打架的，我叫夏利美遜，我是來渡假的人。」男人：「謝天謝地了！原來還有生存的人。」夏利：「你在這裏工作的嗎？」男人：「我是米高加富文醫生（Dr.







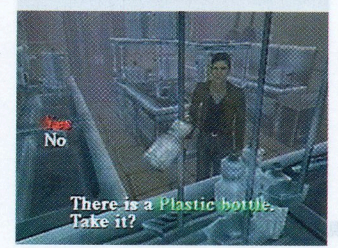


MICHAEL KAUFMANN），是在這間醫院工作的。」夏利：「那麼你或許可以告訴我這裏到底發生了甚麼事吧？！」米高：「我真的不知道。我在職員房小睡後，醒來就變成了這樣，所有人好像消失似的，而在這一個季節外面竟然下雪，我知道一定是有些東西不對勁。你有沒有見過那些怪物呀？有沒有覺得精神開始錯亂？甚至有沒有聽到一些奇怪的東西？你我都應該知道，這樣的怪物是不應該存在的！」夏利：「對...那你有

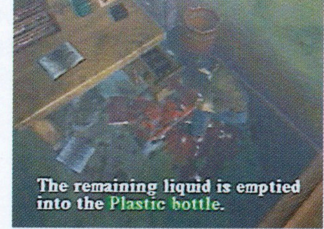


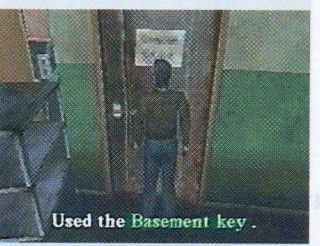


沒有在其他地方見過一個小女孩？我正在尋找我的女兒，她七歲，矮小，黑髮。」米高：「她失蹤了？對不起，我不知道。但這裏充滿了怪物，我十分相信她...，對不起，我不是想驚怕你。你的妻子呢？她與你一起？」夏利：「她四年前去世了，現在只是我和女兒相依為命。」米高：「明白了...對不起呢！我要走了，我不可以坐着甚麼也不幹，再見了，祝你幸運地離開這裏吧！」



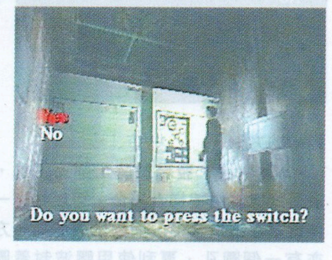
在醫院的詢問處取得一、二及三樓的醫院地圖（HOSPITAL MAP）。在醫生的辦工室再取得醫院地庫的地圖（HOSPITAL BASEMENT MAP），之後在旁邊的房間的會議桌上可以取得地牢之鍵（BASEMENT KEY）。至於在廚房之中，大家可以取得膠樽（PLASTIC BOTTLE），之後再到總監辦工室，除發現房間被人搜略過之外，地上還有一些好像血的東西，於是夏利使用膠樽將





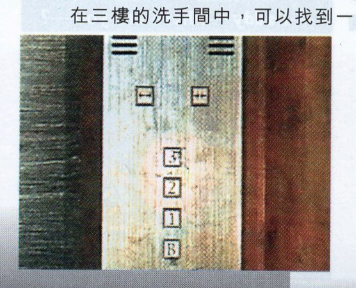
一小部份儲起。在使用地牢打開其中一度門，可以找到一條到達地牢的樓梯，進入發電房中開啟電掣，這樣電梯就會恢復電力。

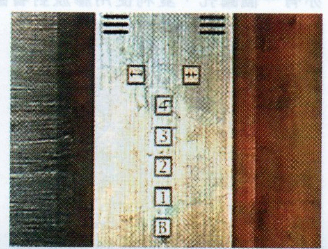
乘電梯到二樓及三樓，都會發現通道的門被鎖了，不過當由三樓乘電搭



電梯的時候，會發現電梯出現了往四樓的按鈕。一到達了四樓，幻覺會再次出現；而四周亦再次變成了另一個空間，不過由於之前是不可以取得到四樓的地圖，所以大家只可以靠自己摸索。走到一條樓梯後，可以回到醫院的三樓。

在三樓的洗手間中，可以找到一

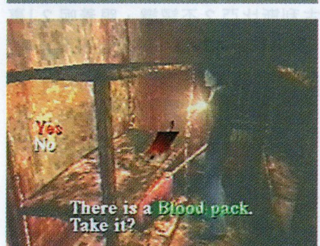


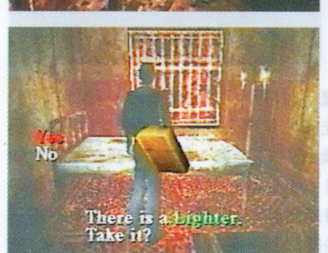




塊藍色的龜之銅板(PLATE OF TURTLE)。之後在其中一間房發現有一部沒有錄影帶的舊式錄影機及電視機。進入儲物室中可取得血漿(BLOOD PACK)一包。再進入306號房可在牆壁

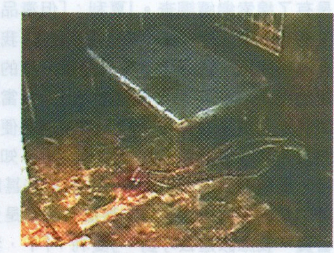


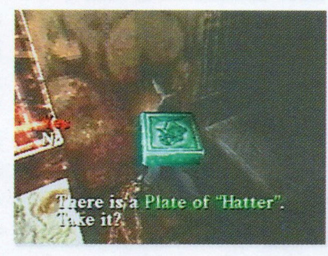


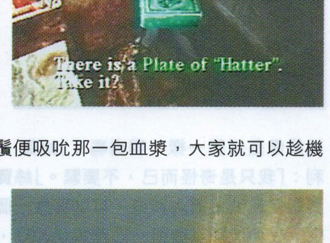


上取得貓之銅板(PLATE OF CAT)。

從樓梯走到二樓，可在201號房中取得打火機(LIGHTER)。走到207號房中，發現牆中有一些奇怪觸鬚舐着地上的血跡，就算甚也不能將牠擊倒，由於牠的上方有一塊銅板，於是夏利就使用儲物室中取得的血漿拋向觸鬚，之後觸鬚便吸吮那一包血漿，大家就可以趁機取得牆上的帽子之銅板(PLATE OF HATTER)。從樓梯走落一樓，於總監辦工室中可以取得皇后之銅板(PLATE OF QUEEN)，然後大家就可以從樓梯走到醫院的地牢。





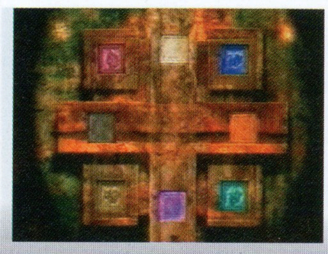


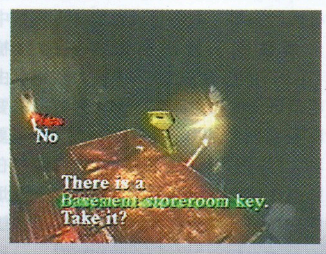


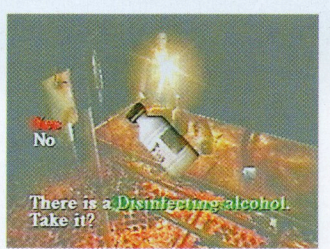


在地牢的發電房中可以取得威力極大但攻擊時間頗長的鎚子(HAMMER)；接着便要回到二樓的一處有白、橙、紫、黑四格顏色標記的門了。而門的旁邊會有一個提示，上面為着「雲浮在山的上方，天空在一個陽光普照的一天，橘子是苦澀的，幸運的四葉車軸草，紫羅蘭在花園，蒲公英沿着路一個方向走，不能缺乏睡眠時間，切斷的關節正流出液體」，以這一句提示

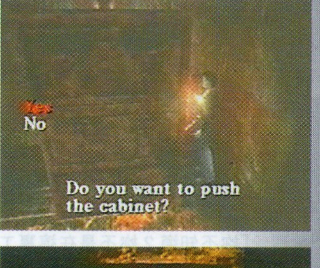


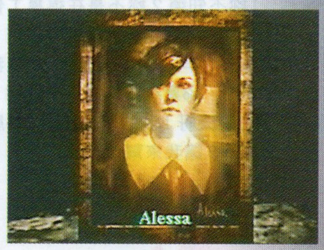




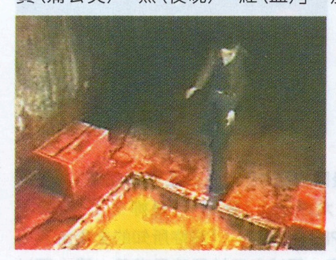


來看，要以顏色配合出這一句謎面的話，便會是「白(雲)→藍(天空)→橙(橘子)→綠(四葉車軸草)→紫(紫羅蘭)→黃(蒲公英)→黑(夜晚)→紅(血)」，於



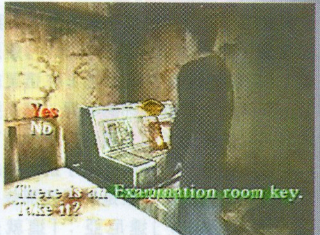


是再走到門前看看，再以順時針方向看一看，一切都清楚了，開門的方法就是將龜之銅板擺在右上方、帽子之銅板擺

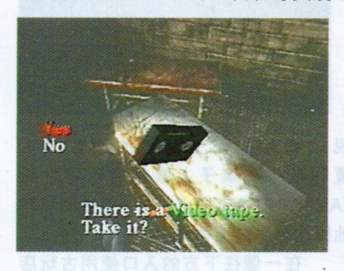


在右下方(綠)、貓之銅板擺在左下方(黃)、皇后之銅板擺在左上方(紅)，這樣，就可以開啟這一度門了。

當到達了運作室，可在桌子上取得地牢士多房之鑰(BASEMENT STOREROOM KEY)，而在專責護理

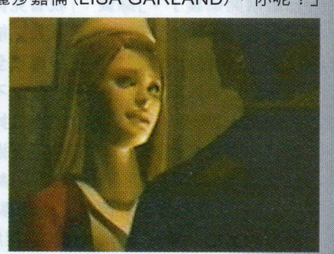


小組的房間中可取得一樽消毒火酒DISINFECTING ALCOHOL)。

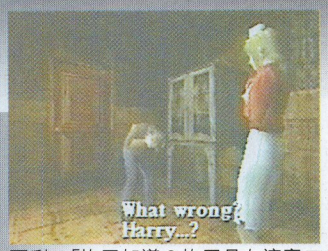


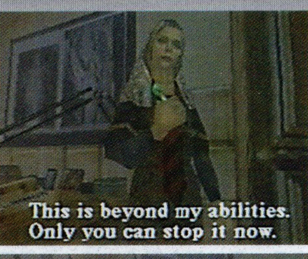
回到地牢處，利用地牢士多房之鍵可打開士多房，在這裏調查木櫃，可以推開它並發現一條通道到另一間密室；於密室中，發現地上有一個被植物纏住了的地牢閘口，於是夏利先將消毒藥水灑在植物的上面，再使用打火機將植物燒光，之後就可以走進一條地道，其中一間房間中可以發現在醫療儀器上有一幅相片，相片上的人名叫ALESSA(艾莉莎)，在相架旁還可取得診療室之鑰(EXAMINATION ROOM KEY)。當到了另一間房，大家可在病床上取得一盒錄影帶(VIDEO TAPE)。回到302號房，在錄影機前使用錄影帶，便會看到一些怪怪而且不清不楚的片段。回到一樓，在配藥房(MEDICINE ROOM)中使用診療室之鑰便可打開診療室的門，突然間，一名女護士衝了出來，共且擁着夏利，之後她說：「終於有人出現了。」夏利：「妳是誰？」護士：「我叫做麗莎嘉倫(LISA GARLAND)，你呢？」



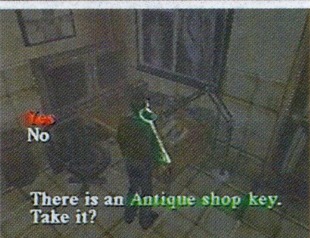


夏利：「夏利美遜。」麗莎：「夏利，告訴我這裏究竟發生了甚麼事？其他人呢？我一定是被擊暈了，當我醒過來，其他人都失蹤了，真的可怕...」夏利：「那麼妳甚麼也不知道吧，那太好了！我只是不明白，這就好像一些惡夢似的。」麗莎：「對，一個活生生的惡夢。」夏利：「那我來問妳，妳有沒有見過一個小女孩在附近嗎？矮小、黑頭髮、七歲左右。」麗莎：「七歲左右的女孩？甚麼？她是你的女兒？」夏利：「對。」麗莎：「一個七歲的女孩...我不能說我見到，我在這段時間完全失去自控，對不起。」夏利：「不要緊。妳知不知道地牢那一些怪異的東西嗎？」麗莎：「不知道，為什麼這樣問？地牢有些甚麼嗎？」



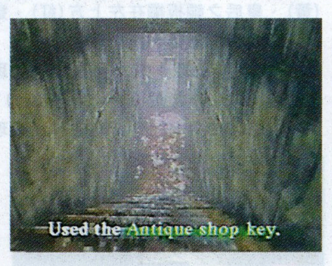


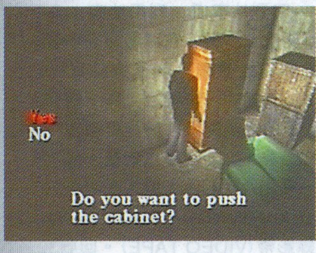
夏利：「妳不知道？妳不是在這裏工作的嗎？」麗莎：「因為我們要遵守規則，絕不能進入地牢士多房半步的，所以我真的不知道。那裏有些甚麼嗎？夏利：「啊！是...；天呀！我的頭」麗莎：「甚麼事？夏利...？讓我來幫你。」



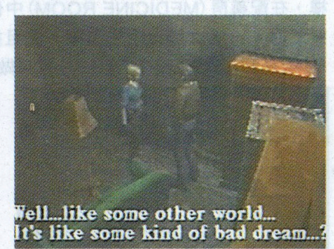
夢迴

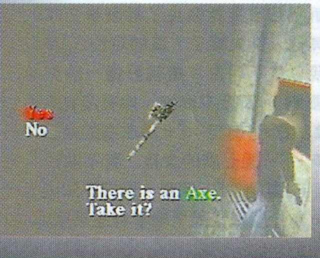
夏利回到了正常的空間，他醒來後問自己：「我是否在作夢呢？」，突然間，老婦再次出現，並且說：「你已經太遲了！」夏利：「是妳？！」老婦：「對，達尼亞古利斯比亞(DAHLIA GILLESPIE)。」夏利：「將妳所知的全告訴我，到底發生了甚麼事？」達尼亞：「黑暗，這一個城市正被黑暗吞噬着；體力可以戰勝狹隘的慾望，是孩子氣的夢話；我知這一天終會來臨。」夏利：「妳到底想説甚麼，我不明白內裏的意思。」達尼亞：「相信你眼前的証據吧！在這裏的另一間教堂，那就是你的命運；這是遠遠超過我的能力所限，現在只有你才可以制止。你看見過城內充滿了那一些紋章記號吧？」夏利：「就是於學校那些？這代表着甚麼？」達尼亞：「這就是SAMAEL的記號...不要讓他完成啊。」説罷，達尼亞就想離開這裏，於是夏利説：「嗨！慢着！」，不過她仍然走了，夏利唯有在桌子上取得古玩店之鍵(ANTIQUE SHOP KEY)，然後便可向地圖的東北方進發。

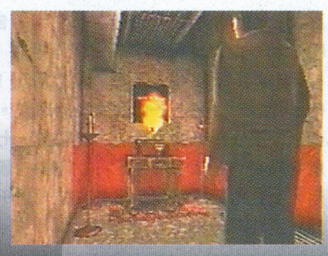


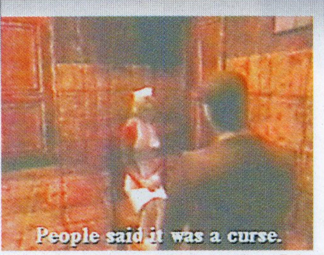


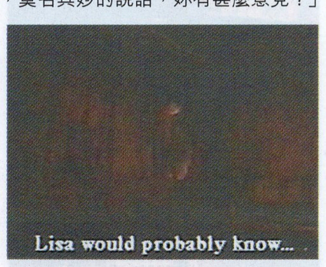
在一個往下方的入口使用古玩店之鍵，在向下走過一條通道後，便會來到一間狹窄的房間，在那裏可在牆邊推開木櫃，之後會發現一條暗道，而就在這時，女警絲寶會再次出現。絲寶：「夏利！」夏利：「絲寶？」絲寶：「真高興你安全無事，我不應該留下你一個的，事情比想像中更壞，真的很瘋狂！」夏利：「妳在這裏幹什麼？我以為妳已經離開這裏了。」絲寶：「我看見你來了這裏，所以便跟着你來了。我不能夠離開，所有的通道都封鎖了，車輛全都不能啟動，而電話及無線電仍然是不能夠使用。」夏利：「那我的女兒呢？妳見到我的女兒嗎？」絲寶：「我的確見過一個女孩。」夏利：「是不是莎露？」絲寶：「我只在霧中看見妳閃過，當我靠近她時，她卻消失了，我並不知道她是不是你的女兒，但...」夏利：你就這樣給她離開嗎？妳究竟在那裏見到她？」絲寶：「在百文路，她正向着湖的方向走去，你先不要緊張，她不似是被甚麼追趕着似的，而她去的地方是沒有去路的，因為道路已被毀壞了。」夏利：「甚麼？那麼莎露她...」絲寶：「而且我看到她好像是在空中步行。那麼你呢？有甚麼發現嗎？」夏利：「有的...我遇上了一位古怪的女人，她的名字叫達尼亞古利斯比亞，妳認識她嗎？」絲寶：「達尼亞古利斯比亞？不認識，跟着呢？」夏利：「她説有些東西正在用黑暗吞噬這裏，莫名其妙的説話，妳有甚麼意見？」絲寶：「黑暗吞噬這裏？一定是毒品了，那一些人常常向遊客們售賣；但這也數不出是誰人在作惡呢，不過我們還是有了線索繼續調查。」夏利：「但毒品又甚可以使人變成這樣呢？」絲寶：「我真的不知道，或許就是達尼亞説所謂的黑暗吧！我只可以這樣聯想而已。」當絲寶走上前，看見秘密的通道，於是便問夏利：「這是甚麼？」夏利：「不知道，是被隱藏起來的，或許入面有些甚麼。」絲寶：「入去看看吧。」夏利：「慢着，我們不知道入面有些甚麼，我還是先獨個兒進去看看。」絲寶：「我是一個警員，我應該進去才對。」夏利：「不，我進去。」絲寶：「好吧，我在這裏看守着，小心點；若有甚麼不對勁，便立即回來這裏。」夏利：「絲寶，妳知不知一些關於另一個空間或惡夢的事情？」絲寶：「你説甚麼？」夏利：「我也不能肯定地説，當我想理智地想，但腦海中一定會化成一片空白，一切都變得黑暗，而且能在一定的距離中聽到一些警號。我遇上了一個叫麗莎的護士，就好像我在那裏，但其實不是，一切都很模糊，就好像是幻覺一樣，明白嗎？」絲寶：「我真的不知道你在説甚麼，夏利。」夏利：「我只是奇怪而已，不要緊。」絲寶：「夏利，你累了。」夏利：「可能吧。」獨個兒走進秘道內調查，可以看見一個神壇，相信是達尼亞所説的另一個教堂吧，在牆上可以取得一把斧頭(AXE)，正當夏利想離開這裏時，神壇突然燃起了火炬；絲寶聽到了聲音，於是便叫嚷着夏利，由於沒有回應，於是絲寶就進入內裏看個究竟，不過她甚麼也見不到。









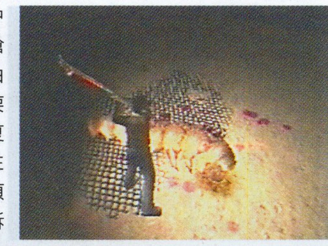


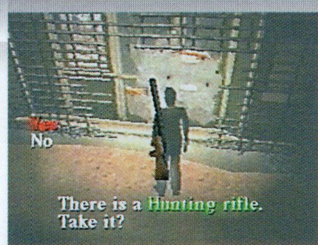


夏利再次回醫院的地方內，這時夏利剛剛從睡夢中醒過來，莫非剛才在另一個教堂所發生的事全都只是夢境，但卻是那麼實在，第一眼所見到的是那個還在醫院生還的女護士麗莎，於是夏利問她是否知道達尼亞的事，麗莎説知道，原來她是一個懂得黑魔法的可怕女人。和麗莎對話完畢後，夏利再度從地上醒過來，究竟那件事情才是真實，這點相信連夏利也並不知道；而且他再次進入了另一個空間。

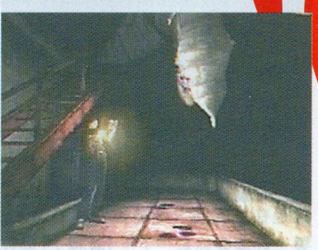


在漆黑的環境下走過一個已破壞的閘口，通道後會發現身處一個商場，之後當在走上電梯時，在大堂旁的組合大電視機便會開動，而在巨大電視內更看到莎露在求救，於是夏利立即走上商場二樓；除了在珠寶店取得了道具之外，便沒有其他的通道，但當走到了一處地方，地板就塌了下去，之後更看到一條毛蟲；毛蟲會鑽入地下的沙中，然後在夏利的背後再次鑽出共且放出毒液，之後再鑽回地洞中，大家可以不停走動，然後在牠鑽出的時候向牠攻擊。在戰鬥完畢，大家可以在這一處找共中一個破爛了的櫃窗取得一把獵槍(HUNTING RIFLE)，然後大家可以由毛蟲逃走的位置離開。然後大家就需要回到醫院找麗莎。麗莎：「夏利。」夏利：「妳還好吧？」麗莎：「我獨個兒在這裏十分害怕。」夏利：「我也十分煩惱，真的十分開心看到妳，你可以告訴









我怎樣可以去到湖那裏嗎？」麗莎：「湖？你可以由百文路去到的。」夏利：「但那條路毀壞了」麗莎：「啊！只有那一條路可以去到。」夏利：「是嗎？我一定要找其他通道。」麗莎：「等等，我想起來了。」夏利：「甚麼？」麗莎：「有一間自來水庫在舊學校的附近，已經荒廢了數年，那裡有一條通道用作探測或有其他用途的，我記得在那裡的水聲是一直流向湖中的。」夏利：「真的？妳是説我可以由那裏到達湖處？」麗莎：「我自己從來沒有去過那裏，所以不能肯定，另外那裏全都有鐵欄阻止其他人前進的。」夏利：「如果這是唯一的機會，我仍會去試試！」

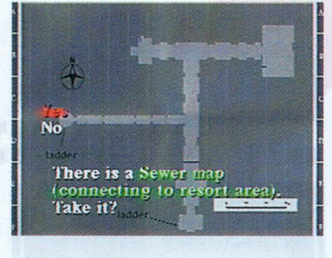
夏利離開醫院後，便走到醫院對面的樓宇天台；當在走上天台時，一隻飛蛾突然攻擊夏利，由於牠在半空中攻擊的關係，所以唯一有效的攻擊只可使用槍械，大家可以選擇威力較大的散彈槍作攻擊。

水庫

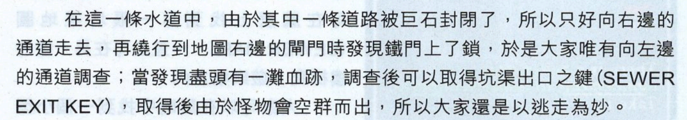
當戰勝了飛蛾後，夏利會回到原來的世界；跑過吊橋後，夏利便會直接來到文偉治小學旁的自來水庫的閘門外，但閘口被一把鎖鎖着了，於是夏利就立即用鎚子或斧頭將鎖擊毀，走進內裏。果然發現了一條通往下水道的樓梯，沿樓梯走到下水道中，由於還未有下水道地圖的關係，所以唯有一直向前走。

This must be that water works
Lisa was talking about.

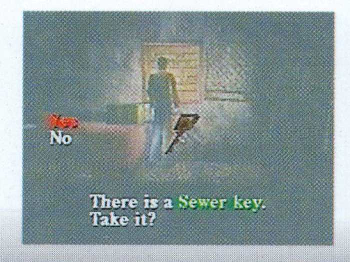


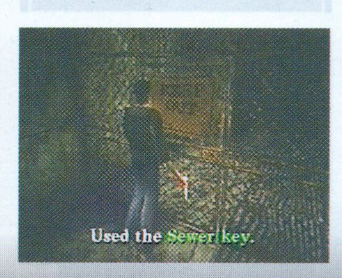


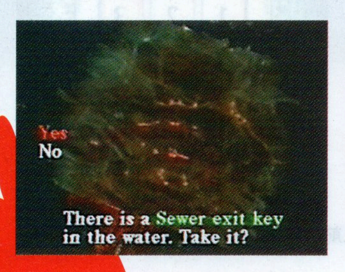
經過C1水道到達C2的水道時會通過一道鐵閘，再向前走過數道閘門，便會來到一處像是下水道管理處的地方，在那裏可取得坑渠地圖(SEWER MAP)及坑渠之鍵(SEWER KEY)。利用坑渠之鍵開啟閘門，便可找到一條樓梯到另一段水道。



在這一條水道中，由於其中一條道路被巨石封閉了，所以只好向右邊的通道走去，再繞行到地圖右邊的閘門時發現鐵門上了鎖，於是大家唯有向左邊的通道調查；當發現盡頭有一灘血跡，調查後可以取得坑渠出口之鍵(SEWER EXIT KEY)，取得後由於怪物會空群而出，所以大家還是以逃走為妙。



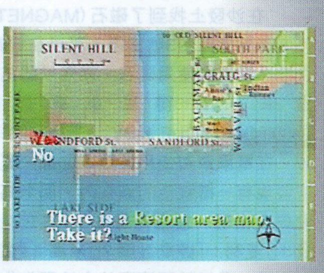




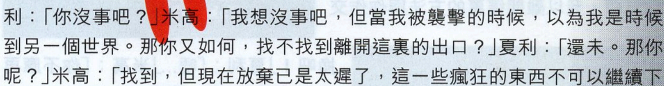
Used the Sewer exit key.

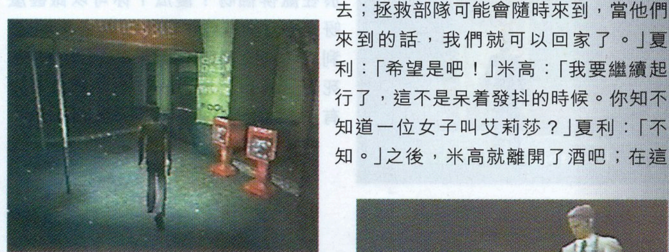
醫生

離開了水庫的水道後，可在出口附近的路標處找到監視區地圖(RESORT AREA MAP)，然後大家別往西南方湖處走去，先進入安妮酒吧之中。



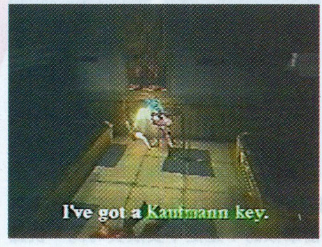
一進入了酒吧，可以看到米高被怪物纏着，於是夏利立即為他解圍；夏利：「你沒事吧？」米高：「我想沒事吧，但當我被襲擊的時候，以為我是時候到另一個世界。那你又如何，找不找到離開這裏的出口？」夏利：「還未。那你呢？」米高：「找到，但現在放棄已是太遲了，這一些瘋狂的東西不可以繼續下去；拯救部隊可能會隨時來到，當他們來到的話，我們就可以回家了。」夏利：「希望是吧！」米高：「我要繼續起行了，這不是呆着發抖的時候。你知不知道一位女子叫艾莉莎？」夏利：「不知。」之後，米高就離開了酒吧；在這





裏找了一會，可以在地上找到米高留下的加富文之鍵(KAUFMANN KEY)及一張收據(RECEIPT)。

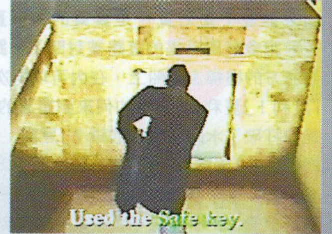
離開油吧往東面走，可以找到一間叫印度狂奔者的店舖，不過門口有一個密碼鎖，大家細看之前取得的收據，

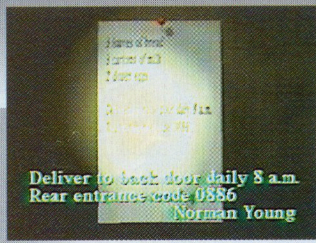




Yes
No
There is a Safe key.
Take it?

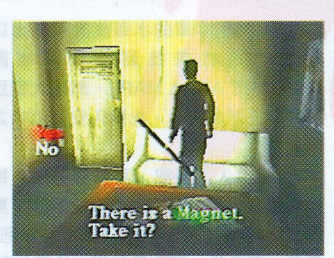
可以看見有一個「0473」的密碼在上面，於是夏利便輸入「0473」的密碼，進入鋪內。在這裏的抽屜中可以找到一條夾萬之鍵(SAFE KEY)，在夾萬前使用夾萬之鍵的話，只會看見一些藥物在這裏。另外在牆壁還可以找到一張外賣的單，上面還寫着外賣的地點，還有一個密碼在紙上，於是夏利就離開這處，往安妮酒吧的南方走去。在那裏會找到一間旅館，不過全部的門都鎖上了，於是夏利就繞到另一方找後門。當找到後門，會

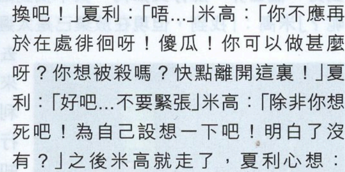


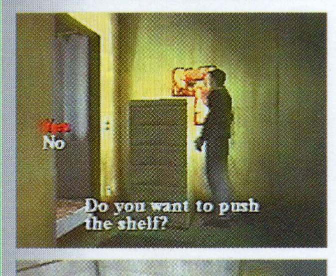


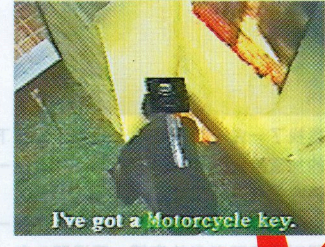
發現有另一個密碼鎖，於是夏利輸入之前所看見的密碼「0886」再按ENTER，這樣就可以進入旅館辦工室。

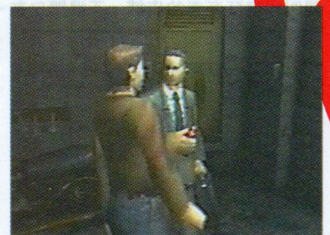
在沙發上找到了磁石(MAGNET)之後，還可以看見一架電單車及另一度門。走到旅館的3號室後，可以在這處推開木櫃，而且發現一條鏈緊夾在地板之下，當夏利使用磁石，就可以將其取出來，取得電單車之鍵(MOTORCYCLE KEY)。回到辦工室後，在電單車前使用電單車之鍵，夏利會發現有一樽紅色的藥在內，而米高亦會再次出現，並且高聲說：「將它交給我！」夏利：「這是甚麼？」米高：「這與你無關，我以離開這裏的方法與你作交換吧！」夏利：「唔…」米高：「你不應再於在處徘徊呀！傻瓜！你可以做甚麼呀？你想被殺嗎？快點離開這裏！」夏利：「好吧…不要緊張」米高：「除非你想死吧！為自己設想一下吧！明白了沒有？」之後米高就走了，夏利心想：「噢！他是在動怒啊！好像是受到了甚麼衝擊似的；還是不要浪費時間，快點找莎露吧！我十分擔心呢！」





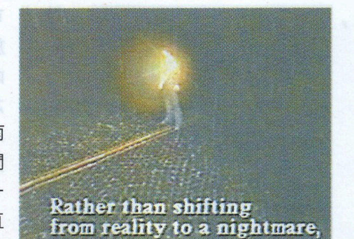


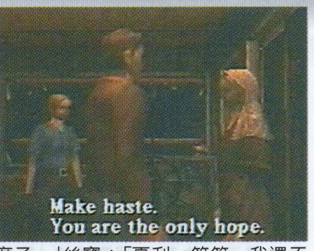


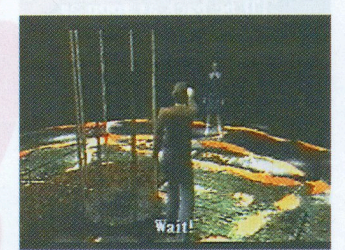


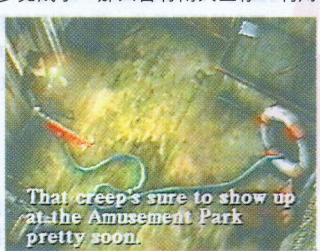
燈塔

穿過百文路後的目的地是在西南方的湖區，當走了一會，夏利發現空間又再轉變了，不過今次是親眼目睹，一切東西並不是幻覺，是真實的。一直往前跑會發現湖區的直路被封閉了，跑到左方的樓梯走上船上，在內可以再次遇上女警絲寶，夏利：「絲寶！」絲寶：「夏利！」夏利：「妳是如何來到這裏的？」絲寶：「我是跟着水道來到這裏的；是你打破了水庫那鐵欄的鎖？」夏利：「是的。我很高興妳沒有事，我正在十分擔心妳。」絲寶：「你在擔心我？那你為何失蹤了？不要緊吧…；我只想知道這裏究竟發生了甚麼事？這裏究竟有甚麼東西？」夏利：「這可能有點荒謬，但妳要聽我說，而且一定要相信我，我是絕對沒有瘋癲或想去愚弄妳，起初我以為自己失去自我，但現在我知道不是了，其實不止是我，是整個城市，它被其他的世界侵入了，這一個世界的人利用惡夢來迷惑了這裏的人…，逐漸地侵蝕共且擴大，意圖吞噬所有東西到黑暗之中，我想我現在開始知道那個女人在說甚麼了。」絲寶：「夏利，等等，我還不明白你在說甚麼？」夏利：「呀！我自己也不完全明白，我想我不能夠解釋給妳聽。」絲寶：「那究竟是甚麼做出來的。」夏利：「我也不知道，但我知道莎露是在『那裏』的。」絲寶：「那裏？」夏利：「那個製造出黑暗世界的人，莎露定是在某處的，她需要我的幫助。」絲寶：「夏利，這一件事相信對你十分重要，你需要休息一下。」夏利：「但我…」達尼亞：「惡魔已經甦醒了！並且已張開了牠的翅膀。」夏利：「達尼亞古利斯比亞…」達尼亞：「我沒有說錯吧？我知道了許有的東西，現在全猜中了。獻祭的飢餓，惡魔會吞噬大地，我知道一天會來臨的，接下來的東西，任務亦差不多完成了，那只會有兩人生存，利用SAMAEL的印記去封印這城市到深淵，當這完成了後，一切也會完結，不論是日頭還是夜晚，四周都只會一片黑暗，死人會化成活屍，烈士會燃燒於炎之地獄，所有人都會死。」夏利：「那我應該甚辦？我要救回我的莎露！」達尼亞：「很簡單，制止惡魔吧！惡魔正在利用着孩子，在你的女兒成為祭品前制止牠吧！不然的話就太遲了，制止牠！制止牠呀！」夏利：「那我要甚辦？」達尼亞：「去湖處的燈塔，而且走到遊樂場的中央；快一點啊！你是唯一的希望。」絲寶：「夏利，我真的不知是甚麼回事，但若果有機會救回你的女兒的話，我加入！我到遊樂場，你到燈塔。」夏利：「絲寶…多謝。」達尼亞：「你需要使用它的。」夏利：「使用甚麼？」達尼亞：「和平之籠；只有用這一件東西才可以制止一切。」夏利：「那麼絲寶呢？」這時達尼亞俏俏地離開了。在船的另一個出口一直走，可以找到了一座燈塔。上到了最高處時，會再次看見女子的鬼魂，於是夏利立即道：「等等！」不過鬼魂消失了，夏利說：「可惡！我遲了一步嗎？」於是夏利便離開這處，回到船上，夏利自己說：「絲寶還未回來，那鬼魂應該很快會出現在遊樂場吧！讓我也趕上去吧！」







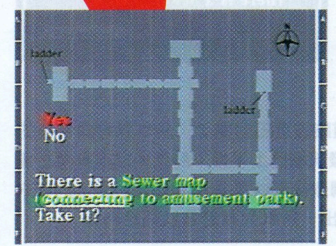


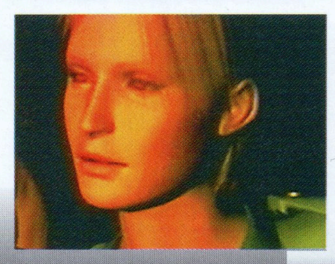
拯救

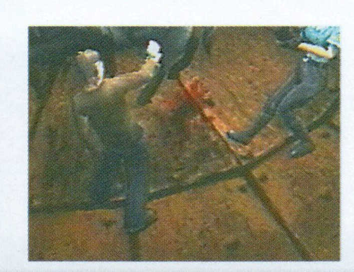
由於通道毀壞了，大家唯有在地圖西方的一處進入另一條水道，夏利想：「絲寶應該同樣是使用此條下水道前往遊樂場吧！進入樓梯往下走去，可在牆壁上找到另一張坑渠地圖(SEWER MAP)，一直走可在另一邊的樓梯爬上遊樂場之內。

大家可以在黑暗中找到一個小型













食物部，在這處記得記錄遊戲進度。當找到了旋轉木馬的入口時，她會雙眼發紅，然後向你攻擊，在這一個時候大家可以接近她，使用在醫院中用膠樽裝下的液體，這樣，絲寶就會暈倒下來，而且隻怪蟲亦會爬出，而且還立即被夏利消滅了。夏利：「絲寶！醒來吧！支持住呀！絲寶！」絲寶：「...夏利？...發生了甚麼事呀？」夏利：「不要說話，讓我照顧着妳。」

之後，兩人談起上來，絲寶說：「夏利...為甚麼它們捉了你的女兒？為何要選中她呢？」夏利：「連我也不知道呢。但其實莎露並不是我的親生女兒，我應該早就要告訴她，不過我想她應該已經知道了；我們在公路上發現她被人遺棄了，沒有人知道她從那裏來，而且我們並沒有兒女，我的妻子還有了不治之症，所以我們就收養了她。」絲寶：「啊！所以...」夏利：「可能是莎露與這一個城市有甚麼聯繫吧！」絲寶：「那現在應如何？」夏利：「莎露是我的女兒，我要不顧後果地去拯救她！」

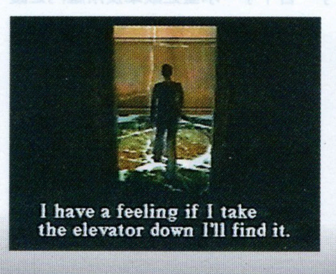


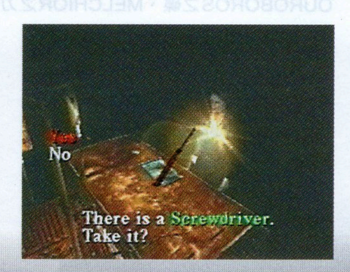
傾談完畢後，行了一會可以再次遇上了那個少女的鬼魂，夏利說：「我知道妳會出現的，妳不要走啊！我不知道妳是誰而且妳想幹甚麼，這一切我也不管，我要求的只有一樣，就是把我的女兒放走。」不過鬼魂舉起右手，將夏利轟倒，夏利起身想再次走過去，但並不能成功接近她；就在此時，夏利袋中的和平之籠發出光芒，將鬼魂擊倒，於是夏利道：「我的女兒在那裏？交還給我吧！」就在這時，達尼亞再次出現，並說：「我們終於再次見面了，艾莉莎。」艾莉莎：「呀...」夏利：「達尼亞...莎露在那裏？她在那兒？」達尼亞：「艾莉莎，你玩遊戲結束了。」艾莉莎：「媽媽...」夏利：「噢？！她是...？」達尼亞：「妳沒有被病毒傳染嗎？艾莉莎？我只是一時大意，以為妳是不能逃離這個魔法，但媽媽卻不知道妳原來已經成長了，那就是為甚麼我總不能夠把妳捉住的原因了，但很可惜，對嗎？妳應該有一半感激這個男人的幫助。」夏利：「等等！妳究竟在說些甚麼？」達尼亞：「艾莉莎，我親愛的女兒...現在只欠一樣東西，我需要妳助我完成它。」艾莉莎：「不！走開呀！」達尼亞：「壞孩子！所有東西都準備好了，回家吧！」夏利看見了藍光後連忙道：「發生甚麼事啊！」

真相



夏利在醫院中驚醒過來，麗莎正在旁邊，於是他說：「麗莎？甚麼事？艾莉莎與達尼亞在那裏？」麗莎：「夏利，聽着，之前你說過的東西一直煩憂着我，而且在腦中不斷盤旋。」夏利：「那究竟是甚麼，麗莎？」麗莎：「所以我走到地牢，下面就好像是地獄一般，就正如你所說，那些令人毛骨悚然的房間，真的又沒有甚麼特別奇怪的東西在下面，但在那裏我又有一種怪異的感覺，好像是似曾相識的，就好像那裏曾經發生過甚麼事的，但我甚也想不到是甚麼，那究竟是甚麼呢？夏利...救我...，我十分害怕呀，我支撐不住了。夏利：「這些只會是瞬間的感覺罷了，妳所受到的衝激已經把妳弄至崩潰了，不要把不安的心情放在心中，之後妳可能就會記起所發生過的事。」麗莎：「不！你是不會明白的...」夏利：「等等！妳想到那裏去？」不過麗莎還是走了，夏利心想：「麗莎...可惡！到底是甚麼呢？」之後，可以聽到一陣怪聲，夏利再想：「那一些聲音...是由下面傳上來的...是從地牢傳上來的。」





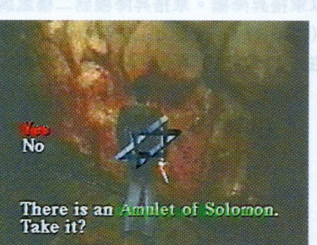




離開了房間，發現前方只有一條通往電梯的通道，這時夏利心中出現了怪怪的思想：「我是被召喚來的，這一個地市到底有些甚麼？甚麼可以令到這裏變成這樣？我知道當我踏進這一部電梯之後就會清楚一切！」

步出電梯，後發現這裏與之前到過的地方十分相似，但又有點分別。首先在其中一間房間內發現水龍頭處卡住了一條鎖匙，大家可以先行離開。在另一間房間中同樣發現了一個雀籠，內裏放了一條鎖匙，但現在亦是未能取得。接下來到了一所以前像是到過的房間，房間內有一個古老大鐘。

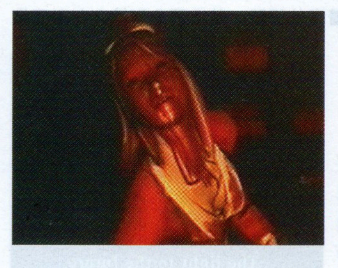


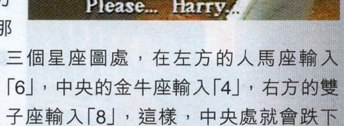


離開房間後，可以找到一間房間通往地牢，在其中一間房間中的櫃上可取得鉗子（PLIERS）及螺絲批（SCREWDRIVER），之後便可回到開始時的一樓處，在水龍頭前使用鉗子扭扭，這樣就可以取得OPHIEL之鍵（KEY OF OPHIEL）。之後，夏利可以在一樓有標記的門前，利用OPHIEL之鍵開啟。



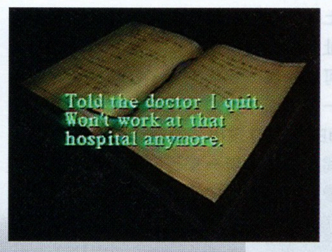
然後，在一間有星座標記的房間中，可以看見七張星座的圖片，先留意近出口的四張星座圖片，發現下方都有一個數字，但它們都有一個共通點，就是該星座的手腳數目加起來，正是下方數目的總和，於是夏利走到最內裏的那三個星座圖處，在左方的人馬座輸入「6」，中央的金牛座輸入「4」，右方的雙子座輸入「8」，這樣，中央處就會跌下一塊時之石（STONE OF TIME）。

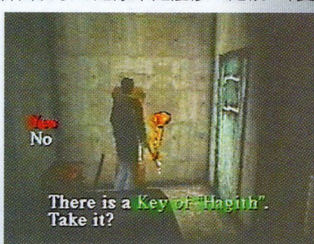


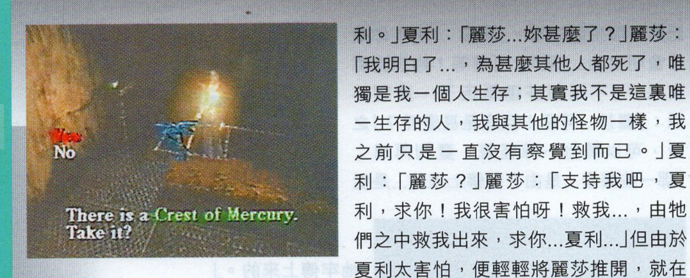


接着，發現右邊有一道由二十六個英文字母排列的密碼門鎖，左邊牆上則有一些病人名單，大家若依照病人的年齡及名字的頭一個字母來排列的話，會發現可以組合出ALERT（警戒）這一個字出來，若是將這一個英文字輸入在密碼門鎖之中的話，就可以開啟這一度門。

在內裏的第二間房可以取得所羅門之護身符（AMULET OIF SOLOMON），正當離開這裏時，一把聲音出現了，她原來是麗莎，她說：「夏







利。」夏利：「麗莎...妳甚麼了？」麗莎：「我明白了...，為甚麼其他人都死了，唯獨是我一個人生存；其實我不是這裏唯一生存的人，我與其他的怪物一樣，我之前只是一直沒有察覺到而已。」夏利：「麗莎？」麗莎：「支持我吧，夏利，求你！我很害怕呀！救我...，由牠們之中救我出來，求你...夏利...」但由於夏利太害怕，便輕輕將麗莎推開，就在這慢慢步近夏利，於是夏利便跑出房間，並且用身體封着門口，麗莎不斷拍門，但他仍是忍住哀痛地不開門，之後嘆息地說了一句：「麗莎...」

隔了一會，再次回到房間之中，卻不見了麗莎的蹤影，地上則留下了麗莎的日記簿。「我告訴醫生讓我換掉現在所照顧的病人，他十分古怪。雖然他仍然生存，但傷口又不能治癒。我告訴了醫生，不再在這間醫院工作。這房間充滿了昆蟲，而且房門及窗子都經常關上，他們開始對我存有戒心，這醫院...。感覺很差，想嘔吐，但沒有東西吐出來，吐出的只是膽汁。血及膿由洗手間的水龍頭灑出，我嘗試關上它，但是甚也不能關上。需要葯物。救我。」

利用時之石開啟一樓房間中的古老大鐘，之後便可在鐘內取得HAGITH之鍵（KEY OF HAGITH），然後大家可以乘搭昇降機。乘搭昇降機到二樓處調查，在其中一間房間內找到水星之紋章（CREST OF MERCURY）及收縮之指輪（RING OF CONTRACT）。另外在一間較細的房間中可以取得影相機（CAMERA）。之後在一所病房中發現一塊紅色的小鋼板（A STEEL PLATE），利用螺絲批可以將它拆出，夏利亦看到內裏有一條鏈，不過由於鏈纏着了充滿電力的電線，所以暫時不能將它取出。

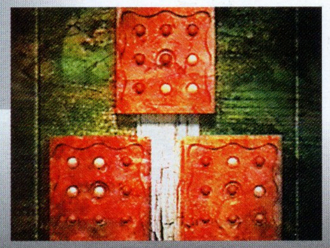
這時再使用昇降機直上三樓，可以看見左右兩方均擁有一個機關，而中間有一個祭壇，祭壇的左右兩方亦分別擁有兩張叫「未來之光」及「光啟發了黑暗」的畫，由於沒有提示，想了想，「未來之光」、「光啟發了黑暗」，是不是說影相機呢？利用影相機的光來將隱藏了的東西揭發...，於是夏利便走到兩幅畫的前方使用影相機；果然，畫中出現了開啟左右兩個掣的提示，於是夏利依照着畫的記號，將密碼分別輸入在密碼鎖

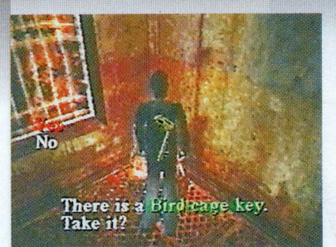


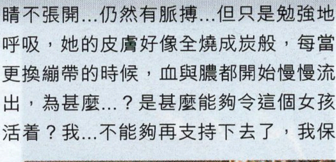


上，這樣，大家就可以取得雀籠之鍵（BIRD CAGE KEY）。回到一樓的雀籠處使用雀籠之鍵的話，就可以取得PHALEG之鍵（KEY OF PHALEG）。

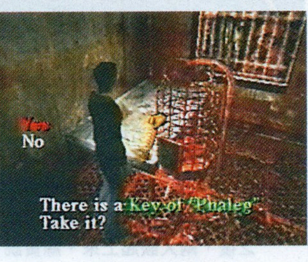
利用PHALEG之鍵開啟在旁邊的木門，便可沿樓梯到達地下室，在右手面的第一間房間上，可在雪櫃中可以抽出一把MELCHIOR之刀子（DAGGER OF MELCHIOR），但在取得後記得立即使用收縮之指輪將雪櫃門的鎖鏈扣上，否則在臨離開房間時會被觸鬚怪物扯入雪櫃而立即死亡。在另一間房間上可以發現一包啫喱豆，打開它後就會有一條BETHOR之鍵（KEY OF BETHOR）飛出，拾得後，便可以到一間小房中發現一部錄影機，再次將錄影帶放進去看看的話，會發現一些東西。「這是甚麼？仍然發着不尋常的高燒...眼





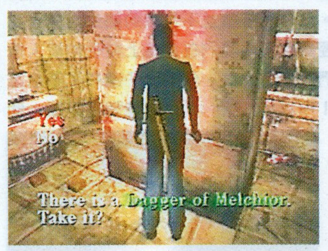


睛不張開...仍然有脈搏...但只是勉強地呼吸，她的皮膚好像全燒成炭般，每當更換綳帶的時候，血與膿都開始慢慢流出，為甚麼...？是甚麼能夠令這個女孩活着？我...不能夠再支持下去了，我保



證不會告訴其他人知道的，所以請...」看過錄影帶後，相信說話的人是麗莎吧？！

離開這裏可以發現其中一間房內有一道怪門，但這時可以先不用理會。先到隔壁的房間中取得一個古十字



（ANKH）。離開房間後再走到另一間尾房處使用BETHOR之鍵將門開啟，在發電室中關閉電源，然後回到二樓處取得之前有電包圍着的地方，取得



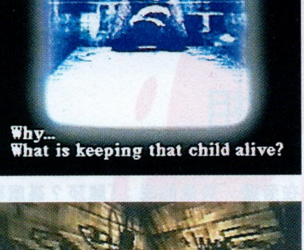
ARATRON之鍵（KEY OF ARATRON）。折返地牢後，使用



ARATRON之鍵開啟有鎖匙標記的門，這樣，於房間中可以看到了一些過去了的幻像

「一切都依照我們的計劃進行，已經隱藏在子宮之內。」

「但這還未完結的，她靈魂的另一半失蹤了，所以那個『種』仍然靜止不到。」



「那麼那個靈魂被捉了然後俘虜在軀殼之內？」

「是埋藏在深處的潛意識。」

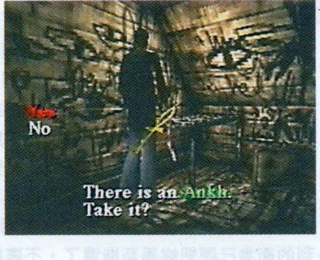
「你是不是說不能夠成功嗎！？這不是我們之前定下的條約啊！」

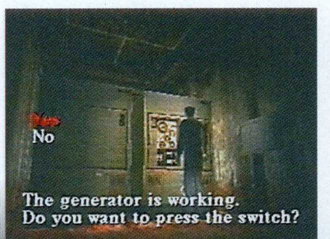
「不，不，他只是說出對策而已，若果我們能夠借助她的手，我們就會擁有力量，不用害怕，保證過的不會反悔，但我們之前吸入的力量已經差不多用盡了，除非我們找到另一半的靈魂吧...」

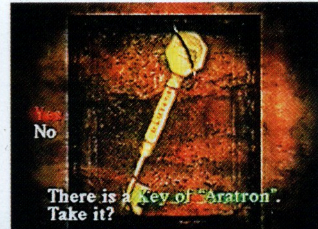
「我們會使用魔法咒語，當感覺到孩子的傷痛，它就會回來。」

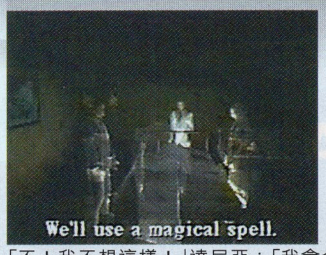
「不過這會很花時間...」

在聽罷他們的對話後，便可在桌上取得OUROBOROS之碟（DISK OF OUROBOROS）。當集齊了OUROBOROS之碟、MELCHIOR之刀子、古十字、水星之紋章及所羅門之護

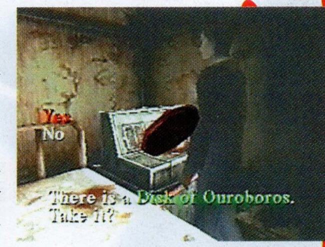




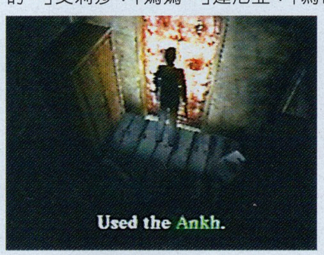




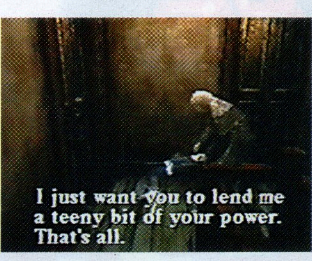
身符，便可以到對面房一次過在怪門前使用，這樣房門便會開啟。在門後可以看見達尼亞正在拉着艾莉莎，艾莉莎說：「不，我不想去！」達尼亞：「媽媽叫妳甚樣就甚樣！我只是需要你一少部份的力量，就是這樣而已。」艾莉莎：

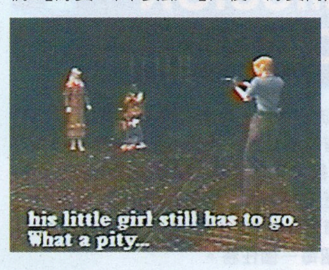


「不！我不想這樣！」達尼亞：「我會令所有人快樂...這還對妳是十分好的事。」艾莉莎：「但媽媽，我只是想和你一起，只是我們兩人，請妳明白呀！」達尼亞：「噢！我明白了...或許我是錯的。」艾莉莎：「媽媽。」達尼亞：「為甚麼我之前沒有想到呢？沒有時間再等了...，躺在母體子宮內的，包含了創造生命的力量，我可以靠自己做到呢！」艾莉莎：「媽媽！」

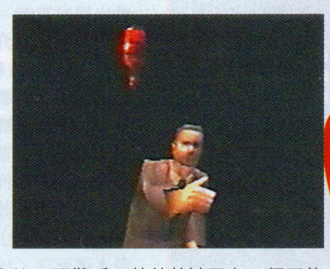


當落到了下層，絲寶已經趕到了；達尼亞：「當有人實現到使用這一個METRATON護符，我十分震驚；另一半惡意的靈魂終於回來了，只要待多一會，一切的東西都會化整為零；這全都因為那一個男人，我們應該多謝他，那時艾莉莎想停止一切，但由於他的女兒，他依然要繼續下去，實在令人憐憫...」絲寶：「不要動！」之後，絲寶向達尼亞開槍，不過這並不可行，達尼亞：「以魔鬼的名義...！」接着，絲寶整個人彈開了；就在這時，夏利趕到了！他說：「達尼亞！」達尼亞：「呵呵呵！真不敢相信你可以生存到這時。」夏利：「莎露在那兒？妳對她做了些甚麼！？」達尼亞：「你在說甚麼呀？你已經與她





一起太久了，現在她只是返回自己的世界罷了。」夏利：「我已經沒有心情和妳說笑。」達尼亞：「你看不到嗎？她就在這裏。」夏利：「真荒謬！」達尼亞：「這只是你個人覺得而已。」夏利：「為甚麼？為什麼妳要這樣做？」達尼亞：「這七年的確十分長...，在這七年間全都是



可怕的日子，艾莉莎為了保留性命，實在比死更難受，艾莉莎被囚在一個不能醒來的無止境惡夢之中，他在惡夢之中孕育過來，等待着出生的子，那一日終於來到，時間亦將近了，每一個人都會隨痛楚及受苦中釋放，拯救就在這隻的手內，亦可算是報應的來臨，到時我們所有的懊悔都會被清洗，當我們再次回到這個真正的天堂，我的女兒就會成為神母了！於這一個時候，艾莉莎與莎露結合了，化成了一個全身發光的女人，並且浮在空中，就在這時，有人開槍擊中了達尼亞，原來開槍的人是米高醫生，他說：「不要再繼續下去了！交還他們一切吧！」夏利：「加富文！」米高：「我有沒有警告過你嗎？沒有人聽我的說話！你還是沒有離開！」達尼亞：「你要做的已經做完，我們不需要你了。你來這裏究竟有甚麼目的？」米高：「我想妳的確十分自大，而這一件東西會令妳冷靜下來。」接着，米高取出那一樽紅色液體，達尼亞看後十分激動地說：「AGLAOPHOTIS！我以為已經全毀滅了呀！」米高：「我給妳知道的藏有位置

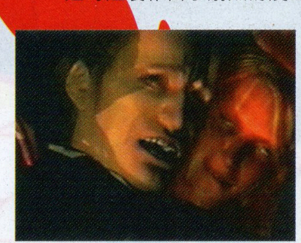




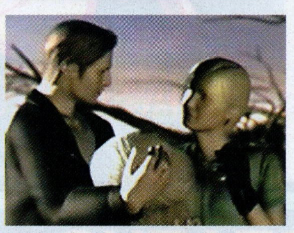
全都是我舖排出來，就這樣，我就可以將你的玩弄於股掌之中，這一樽，就是我多出來的呀！」達尼亞：「不要呀！！」說罷，米高就投出那一樽液體到艾莉莎處，而她的身體亦再次作出了變化，夏利：「甚麼？」米高：「這是甚麼的世界？這不應該屬於...」之後，艾莉莎背部走出了一隻類似飛蛾但又似人的怪物，隨牠身上放出來的赤電，達尼亞慘遭電死；這時夏利立即一邊避開牠的大範圍攻擊，一邊作出反擊，在不知使用了多少回復葯及獵槍子彈後，牠就倒下了。

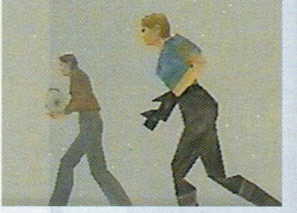
完結

這時這裏作出了劇烈的震盪，而艾莉莎將體內所孕育的









嬰兒交給了夏利，並且叫他往藍光處離開，於是絲寶及夏利就立即朝藍光方向跑去，不過，在這一個時候，失蹤了的麗莎再次出現了，她死捉着米高不放，並與他一起墮進深淵裏，終於，夏利及絲寶兩人都能夠帶着嬰兒及時離開這一個寂靜之山。

~THE END（GOOD+）~

GAME RESULT

在遊戲結束後，會有一個遊戲報告；在這裏可以得知這一次遊戲是甚麼難度、爆機次數、得到甚麼結局、記錄次數、繼續遊戲次數、遊戲所需時間、行走過多少公里、跑過多少公里、道具取得數目、利用通常攻擊或射殺敵人的數目、戰鬥的武器使用率及遊戲中所得的RANKING。

GAME RESULT

Mode	NORMAL
Game clear	1
Ending	GOOD+
Saves	16
Continues	1
Total time	4h53m21s
Walking distance	1.426km
Running distance	20.341km
Items	196/204( )
Defeated enemy by fighting	24
Defeated enemy by shooting	149
Shooting style	
Short range shots	0.16
Middle range shots	0.13
Long range shots	0.06
No aiming shots	0.63
Your rank	★★★★

爆機後的SAVE

當完成了遊戲之後，是會問你是否記錄遊戲







的；當記錄了後，大家可以LOAD這一個DATA開始遊戲，除了難度會增加了之外，大家還可以有機會取得新的武器；不過遊戲的開頭，是會變成在咖啡店醒來時作開始的。

OPENING的轉變

當大家取得了「GOOD+」這一個ENDING的話，就連遊戲的DEMO片段亦會稍作改變，那就是夏利與妻子拾起嬰兒那一處了。當你完成了這一個條件，妻子就會轉為女警絲寶。



製造商：FROM SOFTWARE　容量：CD-ROM×2
發售日：發售中　記憶：1BLOCK　售價：5800日圓
MEM / 對應DUAL SHOCK / 對應PocketStation / 2P / ACT

BY：新手 • 非洲

ARMORED CORE ~ MASTER OF ARENA





AC STATUS

在開始攻略前先了解一下一些有關機體的資料數值，這樣在出擊前便可以做足準備：

OFFENSIVE POINT（攻擊力）	所有武器的攻擊力加起來的數值。
DEFENSIVE POINT（防禦力）	所有實彈防禦及能量防禦力的數值加起來。
STABILITY（安定性）	發射CANNON時的後座力，中彈時的反動力都跟這一個數值有關。
MOBILITY（機動性能）	移動速度、回轉速度及上升速度的總值。
MOVING SPEED（移動性能）	機體移動的速度，將腳部的移動速度乘10便是這一個數值。
TURNING SPEED（回轉性能）	機體的回轉速度，這一個數值低的話，轉身會比較慢。
RISING ABILITY（上昇性能）	BOOSTER（推進器）的輸出，會因機體的重量而改變，分為0、1000、2000、3000、4000及5000這6個級別。
SUPPORT SYSTEM（雷達性能）	雷達範圍及FCS的機能的總值。
RADAR RANGE（索敵範圍）	將內部雷達及背部雷達數值的總和的十分之一便是這一個數值。
FCS PREFORMANCE（照準系統性能）	FCS的機能的總值。
OVERALL（總合值）	將以上的數值加起來便是這一個數值。
GRADE（評價）	由總合值得出來的評價，10000以下便是POOR；10000以上便是OK；15000以上便是FINE；20000以上便是GREAT；25000以上便是SUPERFINE。
EP（機體能量消費值）	右邊的便是GENERATOR的輸出，左邊的便是機體能量所須的數值，如果兩個數的差距越大，機體的速度便會越高。
LEGS WP（腳部重量）	右邊的數值是腳部以外的總重量，左邊便是腳部的乘載量。
CORE WP（身軀重量）	右邊的數值是手部及背部裝備的總重量，左邊便是身軀的乘載量。
AP（耐久值）	所有部件所加起來的ARMOR POINT。
WEIGHT（總重量）	機身的總重量，會影響到機體的上升能力。

GARAGE
夜行
OFFENSIVE POINT 11391
DEFENSIVE POINT 4103
STABILITY 2280
MOBILITY 3120
MOVING SPEED 1060
TURNING SPEED 1060
RISING ABILITY 1000
SUPPORT SYSTEM 1802
RADAR RANGE 798
FCS PERFORMANCE 1004
OVERALL 22696
GRADE GREAT
AP 8196
WEIGHT 10199
PRICE 1054500

GARAGE
ASSEMBLY
OPTIONAL PARTS
PERFORMANCE
CHANGE COLOR
EDIT EMBLEM
NAME ENTRY
AC TEST

MISSION FLOWCHART

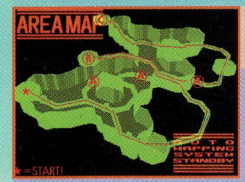
遊戲的基本流程如下，玩者有時是要在ARENA比賽一段時間才會有新的任務出現的，不過筆者建議最好完成所有ARENA後才執行任務，這樣便可以得到較多的金錢，有時候更可以得到一些特殊部件啊！遊戲中是會出現分支的，筆者先將每一個任務編上號碼，然後才利用這號碼來介紹每一個任務。

MAIL「依賴」→01逃亡者追擊→MAIL「ARENA」→02暴走MT破壞／03隕石回收（只要完成其中一個任務）→04機密資料奪還／05輸送車輛強襲（要完成之前剩下的其中兩個任務）→MAIL「支援企業」→06地下洞窟侵攻／07恐怖份子集團襲擊／08本社強襲（只要完成其中一個任務）→MAIL「ARENA登錄」、「PROGTECH」（可以參加SUB ARENA的比賽）→09潛水艦死守／10敵要塞攻略＃a→MAIL「緊急事故」→11研究設施救援→MAIL「謎之MT」、「警告」→12光束砲破壞／13廢棄宇宙船侵入／14舊兵器破壞＃b→MAIL「PROGTECH依賴」→15礦山侵入→MAIL「昇格」（可以參加ARENA）→MAIL「擊退依賴」（在ARENA得到第10位才會發生）→16研究設施防衛→MAIL「NINEBALL」、「援助中斷」→17MT部隊救援→MAIL「情報操作」→在ARENA得到第4位後→MAIL「共通點」、「本社援護依賴」→18侵攻部隊排除→MAIL「RAVEN'S • NEST」→在ARENA得到第2位後→MAIL「MANAGER」、「約束」→19工場侵入→ENDING

＃a註：登錄了SUB ARENA後，贏一場便可以得到2分，完成一個任務便得到4分，在得到12分後便會有新任務

＃b註：在完成任務之後便可以參加比賽，不過這一次要得到35分後才有新任務。

MISSION



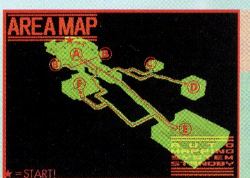
01逃亡者追擊

遊戲的第一個任務，難度當然也不會很高，任務是要在IZAK CITY第七植物區追捕逃亡中的通緝犯。這任務是在室內作戰的，這任務只會對付一些小型機，一共有30部，帶備PLASMA RIFLIE便可以應付有餘。在開始時玩者是不可以通過A點的，所以玩者先要到B點破壞主電腦來解除電子鎖，要注意的便是B點是最多敵機出現的地方，在破壞了電腦後便可以通過A的地方，最後玩者到達C點便會遇上一部裝甲車，接着便會發生出現NINEBALL的事件，在事件完了後便可完成任務。



■破壞了主電腦後便可以通過其他地方

■NINEBALL毫不猶豫地殺掉了通緝犯

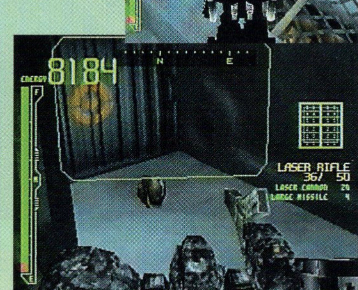


02暴走MT破壞

在MT工場內的主電腦發生了障，以致不斷地生產MT，PROGTECH社為了防止這一些攻擊用MT繼續破壞，於是便委託主角破壞工場的主電腦，玩者開始時會見到3道門，玩者只要破壞其中之一，在　面玩者會發現有一個鐵欄，玩者破壞了它後便可以跳下A點，在這　有很多的暴走中的MT，玩者先不要理會它們，應該立即離開這一個地方，分別向前B及C這兩個地方走破壞電子鎖，這樣便可以利用中央的大門進入其他地點，玩者要到D點破壞主電腦，而在C點玩者可以得到隱藏頭部零件HD-HELM，之後玩者只要將其他地點剩餘的MT擊破便可。



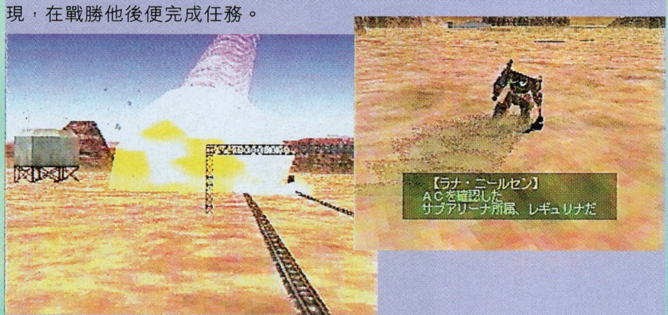
■破壞了主電腦後便會停止生產MT

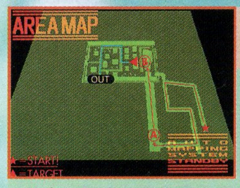


■到了這一個房間中不要攻擊啊，否則便拿不到隱藏部件

03隕石回收

這一次的工作是要調查一顆含有有大量珍貴礦石的隕石，R&G INDUSTRY為了得到這顆隕石，便委託玩者到事發地點把它奪回來。這一版的敵人是以實彈系的武器攻擊，所以玩者應裝上實彈防禦高的XCH-01。玩者在擊破全部戰機後，SUB ARENA的成員レギュリナ便會出現，在戰勝他後便完成任務。





04機密資料奪還

有人奪取了IZUMO MATERIAL社開發機關的機密資料，事後利用地下水道逃走了，任務是要搜出犯人所乘的裝甲車並殺掉他。任務的前半是在地下水道中進行，在到達A點前玩者會遇到5部2足型的敵機，玩者只須3記PLASMA RIFILE便可收拾它們。在A點會有兩台機雷投下裝置，它們會不斷放出爆雷，當玩者經過的時候便會爆炸，玩者應該在遠距離攻擊其中一個，最好便是使用WC-01QL。到達B點後便利用升降機返回地面，在地面上玩者會遇到另一部SUB ARENA的AC—ラッキーホッパー，它會阻止玩者攻擊逃走中的裝甲車，在地圖上顯示的藍色線是裝甲車的逃走路線，玩者只要在這一個地方跟對手的AC戰鬥便可以攻擊到裝甲車，之後便可以完成任務。



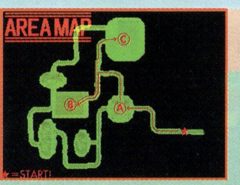
■目測攻擊機雷投下裝置是最好的方法

05輸送車輛強襲

為了中斷敵人的物資，今次玩者便要攻擊敵人的輸送部隊。由於有部份的敵機會在空中攻擊，所以玩者最好先裝備一些導向性能較高的MISSILE及連射速度高的手部武器。玩者最佳的作戰地點應該是隧道入口，一來可以阻止輸送隊進入，第二便可以利用隧道上蓋作為對空防禦。輸送車是會分兩批出現的，在消滅了它們之後便完成任務。

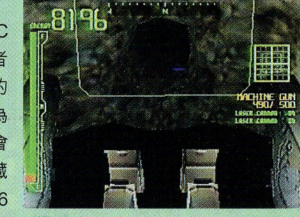


■由於MISSILE有導向性能，所以對空很有用



06地下洞窟侵攻

在城市東南部的一個地下山洞內，收藏着某個企業的重要物資，這一次任務目的便是它，目標為了保護這些物資便聘請了RAVEN的AC當護衛，玩者只要擊敗它並離開山洞便完事，由於敵人的火力也不弱，這一次的裝備應以防禦力為上。當玩者到達A點時，在該處向上飛便會有捷徑到達B點，在B點最入的地方有隱藏背部武器WX-ED2，而在B點的天花板有6台天井砲台，玩者可以不理，在取得武器後便朝着C點進發，跟對手的AC—イービルキッス戰鬥，對手裝有最強的武器WM—AT，所以要十分小心，筆者建議進行近身戰，因為就算被WM—AT擊中，對手也要受到傷害。在擊倒對手後折回起點便完成。



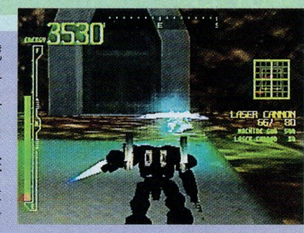
■向上望便會發現有出口



■在這位置便可找到WX-ED2

07恐怖份子集團襲擊

在城市東面的一個工場，被兩部AC襲擊。玩者便應要求到那　「清場」，因為一次過要對付兩部AC，所以不要掉以輕心。以重裝甲上陣吧，在背部裝上GRENADE LAUNCHER這一類攻擊力重視的武器最為合適，在這時候玩者也要放棄機動性而改用裝甲車型的腳部來增加乘載量。因為對手是4足型的，所以防禦力會比較低，以強烈的攻擊不消一會便可以收拾它們。



08本社強襲

這任務只須跟一部AC對戰，玩者要在3分鐘內將對手擊倒。對手的背部裝有DUAL MISSILE，手部則有GRENADE LAUNCHER，以上的都是實彈武器，而機體由於着重防禦力，所以移動速度不高。玩者在裝上實彈防禦的XCH-01，然後以敵人為中心來繞圈攻擊便可以很快收拾它，不過不要走得太近啊。

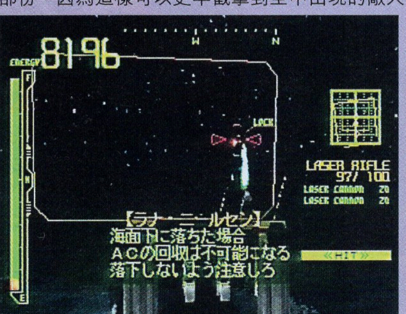


09潛水艦死守

主角應R&G INDUSTRY的委託替旗下的潛水艇護航，因為R&G INDUSTRY在一次恐怖份子事件中成為報復目的。因為敵人的空中部隊的射程很遠，它們在遠距離都可以攻擊到潛水艇，所以筆者建議裝上LASER RIFILE—RXA-77，因為不論攻擊力、射程及彈數都很優勝，而CORE便使用XCH-01來抵擋敵人的實彈攻擊。一開始時玩者最好走到船尾的部份，因為這樣可以更早截擊到空中出現的敵人，在第一輪攻擊之後，敵人的戰艦便會出現，筆者建議立即飛到戰艦上將艦上的砲台破壞，然後返回船上收拾上空的敵人，不過在飛的時候要小心，因為一掉下水便會立即失敗了。



■飛到戰艦上兩三劍便可以破壞砲台



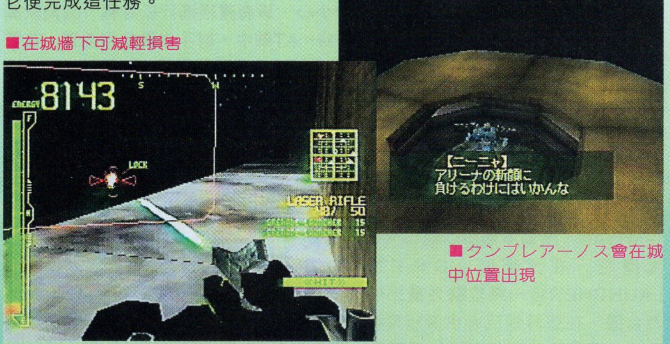
■在船尾可以較早截擊到敵人

10敵要塞攻略

最近查出了在IZAK CITY各地進行破壞活動的恐怖份子的根據地，所以主角便受IZAK CITY GUARD的委託到WHITE LAND西北部的一個古城遺跡剷除恐怖份子。這任務的敵人都以實彈攻擊，XCH-01絕不可少，而且敵人的數目眾多，最好帶備彈數較多的武器，背部武器WM-PS-2及LASER RIFILE—RXA-77是個不錯的選擇。開始時玩者會被6個大型砲台所包圍着，玩者應該第一時間走到A點，利用射程的優點來破壞城外的砲台，城牆上的則可以將劍來對付，當消滅了所有的敵人之後，在城中心便會出現SUB ARENA的AC—クンブレアーノス，用近身戰來對付它是最有效的，只要擊倒它便完成這任務。



■在城牆下可減輕損害



■クンブレアーノス會在城中位置出現

11研究設施救援

PROGTECH社的研究所被不明的MT所襲擊，在研究所中有PROGTECH社的要員，所以主角一定要保着研究設施。玩者可以先跳到一些建築物之上，然後攻擊敵人，因為對手只可以作水平攻擊，所以玩者可以毫無損傷地收拾所有敵人，接着玩者可以到B點救出同伴，在救出他後是可以回復彈數的，但這時候RAVEN'S • NEST的水陸兩用MT也出現攻擊玩者，對付這機動性極低的傢伙，繞到它的背部用劍斬它數下便可幫它「收皮」。



■可以跳上屋頂慢慢扭

12光束砲破壞

是IZUMO MATERIAL的委託，為了防止在「大破壞」時的巨大光束砲被人再次使用，所以便派主角進行破壞。在這任務中有很多的砲台，玩者可以不理會它們，先在每一層中設置爆破裝置。在設置好之後敵人的AC—トニトルス便會出現，トニトルス的機動力很高，所以不應該利用MISSILE來攻擊它，使用在06地下洞窟侵攻中得到的WX-ED2便最適合這任務，因為這武器的性能在各方面都很優良，特別是它的RELOAD時間很短，連射速度很高。不過不要跟它纏太久，因為要在5分鐘之內完成任務呀！



■在裝好了炸彈後トニトルス便會出現

13廢棄宇宙船侵入

同樣是大破壞的遺物，這一次是要到一艘宇宙船上將船內珍貴的物資及資料奪回來，以及找回失去連絡的調查部隊，在找到調查部隊便可以離開。在船內的門有很多，但大部份都是鎖了的，在任務開始後，先由左面的門走出向着A點前進，之後便去下跌到B點，到最底的時便會發現有另一條通道往C點，這樣先一直向上飛到達D點，再到最頂下跌到目的地，走近到同伴面前便OK。

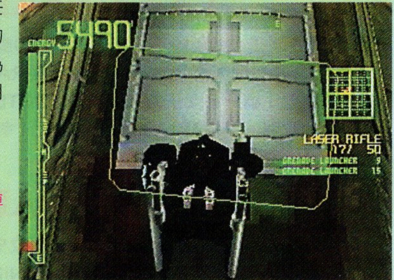


■在D找到同伴後便可以離去

14舊兵器破壞

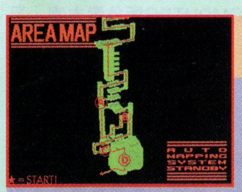
恐怖份子的餘黨利用一部有戰艦級的大型戰車來攻擊附近的城市，IZAK CITY便再次要求主角協助消滅它。這一部戰車的前後都是主砲，而兩邊的便是副砲，在戰車頂還有可以發射DUAL MISSILE的MISSILE POT，一共有七個砲台，每一個砲台都有一定的攻擊力，當玩者一進入攻擊範圍所有砲兵便開始攻擊。所以玩者最好先在開始的地方破壞前方的主砲，接着便到兩邊破壞它的副砲，然後便飛高一點破壞在頂的MISSILE POT，最後只剩下一台主砲，用劍來完成這任務吧。這任務主要是遠距離戰，所以武器的射程及FCS的距離都是以遠為主，CORE方面依舊是使用XCH-01。





■不過一開始便跳上車頂也是不錯的方法

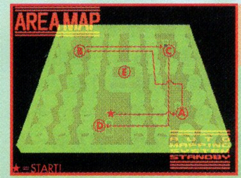
15礦山侵入



PROGTECH社開發中的資料被人奪去了，調查知道是由一部スヴュルフェル的AC所帶領，因為是贊助者的委託，所以ARENA的比賽會強制停止。任務的目標是於礦山的最底部，基本上是沒有什麼特別，但道路可算複雜，玩者進行這一版時只要一直向下走便可以的了，當玩者到達D點時便會跟スヴュルフェル開戰，最佳的戰法便是不斷繞圈攻擊，在打敗它後便可以到門後回收目標的資料。



16研究設施防衛

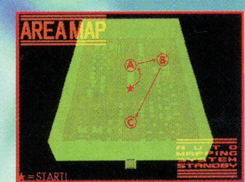


在市中心的PROGTECH社的研究所被一組不明機體襲擊，敵人分為數個小隊分別攻擊不同的研究所閘口，他們的目標是開發部主任エラン，主角是要死守研究所內的4個閘口，阻止敵人入內。敵人的出現次序是由No.3→No.2→No.4→No.1閘口出現，玩者只要依着地圖的指示來消滅ABC這3點的敵人，最後便到D點。在D點會第一次接觸到NINEBALL，由於對方是強化人，所以可以在移動時使用GRENADE LAUNCHER，所以要特別小心，玩者要成功回避的話，應該腳部轉用4足型，因為移動和回轉性能都比較好，還要配備一些連射速度高的武器。至於剩下的E便是在版面的中央，玩者如果走到建築物之上，便可以看到每一閘口的情況。

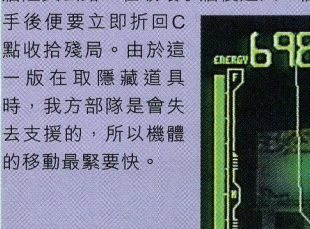


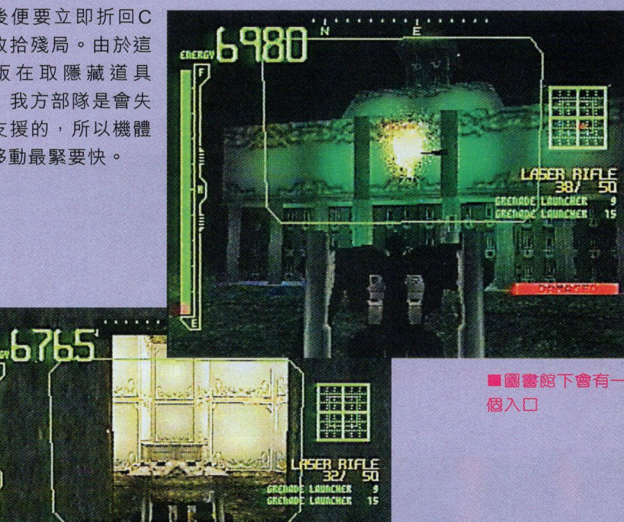
■NINEBALL見處於下鋒便撤退

17MT部隊救援



PROGTECH社的輸送部隊受到襲擊，由於部隊的裝備不足，以致陷於苦戰，所以要求主角到場救援。要注意的便是因為敵我雙方的機體是同一類型，所以雷達所顯示的都是一樣，唯一可以分別的便是機體的顏色，我方的部隊是黃色的，不要錯殺良民啊！一開始玩者是在版面的中央位置，先到鐘樓後的A點收拾敵人，因為這 的情況比較危急。在擺平了A點後便可以到B點取隱藏部件，玩者在破壞了圖書館後便會出現一條秘道，進入了後在第一個十字路口向左沿途走到盡頭便會有道牆阻其去路，在破壞了牆後進入一個房間便可以得到隱藏FCS—P/CV，在得手後便要立即折回C點收拾殘局。由於這一版在取隱藏道具時，我方部隊是會失去支援的，所以機體的移動最緊要快。



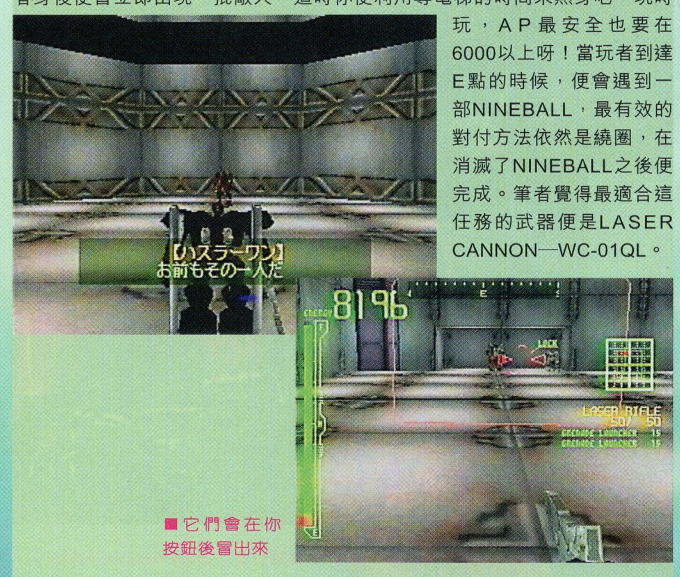


■圖書館下會有一個入口

■在牆後是有一間房的

18侵攻部隊排除

PROGTECH社的研究所再次被敵人襲擊，而這一次敵人將所有的守衛擊破，並入侵到研究所的最底層，任務目的便是消滅所有敵人。這任務要注意的只有一點，就是每當玩者啟動電梯時，在玩者身後便會立即出現一批敵人，這時你便利用等電梯的時間來熱身吧，玩時玩，AP最安全也要在6000以上呀！當玩者到達E點的時候，便會遇到一部NINEBALL，最有效的對付方法依然是繞圈，在消滅了NINEBALL之後便完成。筆者覺得最適合這任務的武器便是LASER CANNON—WC-01QL。



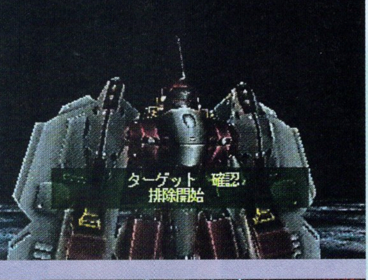
■它們會在你按鈕後冒出來

19工場侵入

於IZAK CITY的郊外有一座工場，有一目睹經常有RAVEN及AC在附近出現，於是主角便到這 調查。玩者先會在A會遇到第一部NINEBALL，消滅了它之後便可以利用最頂部的通道繼續前進（其實是可以不理會它的），在前往B點的通道中，玩者會發現有很多部NINEBALL，因為這 正是NINEBALL的製造廠，幸好不用跟它們戰鬥，不然便一定會陷入絕境。到達了B點之後便要一次跟兩部NINEBALL對戰，先集中攻擊一個，然後才對付剩下的一個。不要理會什麼戰法，盡力一戰吧！因為戰勝這兩郭NINEBALL後是會自動地補滿所有彈藥，而且就算任務失敗也不須要付上任何費用。補滿彈藥當然是要你應付最後一戰啦！NINEBALL最終型態不論任何方面都是頂級的，特別是在火力上有壓倒性的優勢，而且又可以變成飛行型態，但是在變型時便是它的弱點，在這時候給它強烈一擊吧！出戰前最重要的便是一定要有最高的AP，是放棄機動性的時候了。在打敗了它後便會出現ENDING。

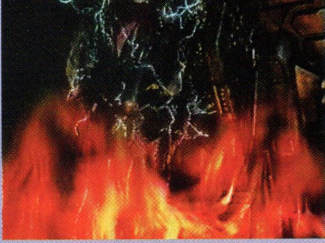






■NINEBALL的最終型態十分有型











■直接走了便可以省回AP及彈藥

FILE 1

TORY DATA

主角

生活在地下世界的最大都市「IZAK CITY」中，24歲，出生於中流家庭，在某企業工作，在一次意外中，主角的家人被正在追捕恐怖份子的NINEBALL所殺掉，自此他便決定要消滅NINEBALL為家人報仇。他在網絡上遇到了LANA NEALSEN，後來得到她的推薦而開始乘坐AC接受各種的委託，他之前是沒有任何駕駛MT或AC的經驗。

LANA NEALSEN

主角在網絡上遇到的一個女子，年約30歲，是她介紹主角進入「RAVEN」的，是主角的經理人吧，後來主角在接受RAVEN的委託而沒有理會LANA NEALSEN後，這一名女子便加入了「PROGTECH社」。她的頭腦像RAVEN'S NEST中的電腦一般精密，同樣是為了執行「令世界重生」這一個最高使命而出現於這世界。

NINEBALL

在ARENA中最強的RAVEN，完美的攻守令他變得沒有對手，但是機體及駕駛者的資料到今仍然沒有人知道。其實NINEBALL是沒有駕駛者的，而控制着它的只不過是一塊人工智能晶片，由NEST COMPUTER所負責主宰，另外平時所見到的NINEBALL其實是量產型的試驗機，最終型態的NINEBALL已進入了最後階段。

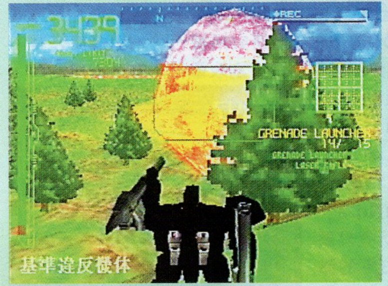
PROGTECH 社

是IZAK CITY的大集團之一，是個所開發工業金屬的集團，但現在便是專門研究跟AC有關的配件。在ELAN CUBIS加入了之後，業務發展更加迅速，因此PROGTECH社在IZAK CITY中有着一定的地位，還有PROGTECH社是ARENA的贊助商。

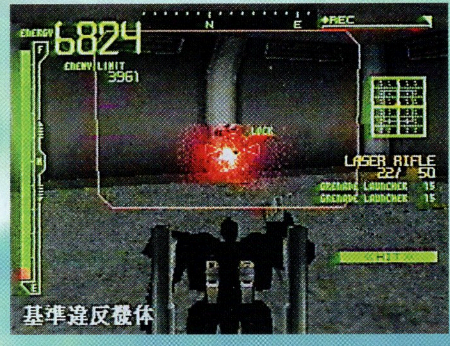
ELAN CUBIS

PROGTECH社的開發部主任，26歲，是一名天才科學家，主要負責開發AC配件。的新技術

ARENA TECHNIQUE



相信讀者們於各個ARENA中都會遇到一些比較強的對手，有時候要多打幾次才有得贏，如果遇到這一些情況不妨試試轉換戰鬥場地，因為有一些場地是對玩者比較有利的。對付一些機動性高或擅於空中戰的對手時，玩者可以選擇有蓋的停車場，對了，如果對手是以MISSILE為主的話，這場地也是一個不錯的選擇；反之對付機動力低或一些重型機，便最好選擇充滿地雷的高原，然後自己還要使用一些有爆風的武器。不過有一些對手是特別強的，這時候便要「食自己」了！

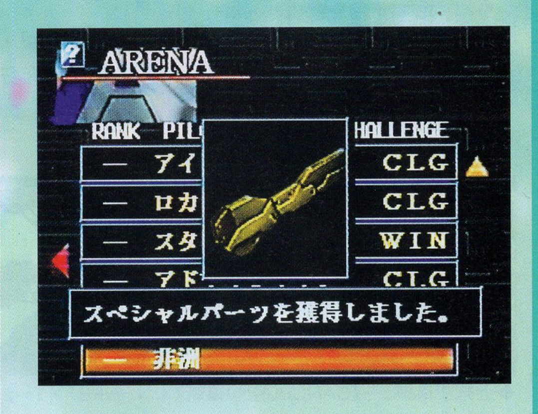


■可以在停車場由對手埋角

HIDDEN PARTS

遊戲中有不少的隱藏部件，有一些是可以在任務中找到，或是在ARENA中取得，以下便為大家列出取得的方法，不過最值得便注意於SUB ARENA中取得的部件，因為如果錯過了的話便沒有機會再得到的了。

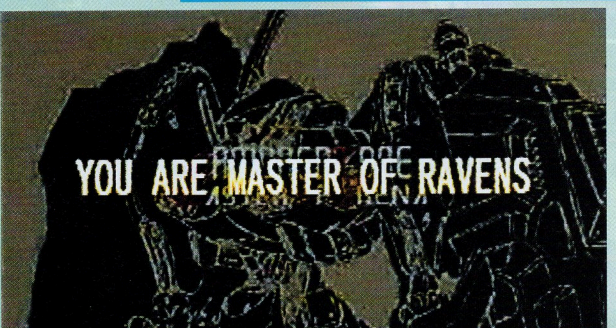
部件	得到方法
HD-12-RADAR	在MASTER ARENA得到第3位
HD-HELM	於MISSION02暴走MT破壞中得到
HD-H10	於SUB ARENA擊敗トップキャップ
HD-4004	於SUB ARENA擊敗フラッシュアート
AN-891-5	在ARENA得到第3位
AW-R/4	在MASTER ARENA得到第17位
LN-S3	完成二腳限定ARENA
LB-H230	完成逆關節限定ARENA
LF-TR-0	完成四腳限定ARENA
LC-HTP-H5	完成裝甲車限定ARENA
P/CV	於MISSION17MT部隊救援中得到
SP-ABS-Re	完成CHAMPION ARENA
B-PT000	在ARENA得到第5位
WM-MVG812	於SUB ARENA擊敗アドヴァンJr.
WM-X15-EX	在ARENA得到第9位
WR-RS7	完成FROMSOFT ARENA
WRR-10	完成GUEST ARENA
WX-ED2	於MISSION06地下洞窟侵攻中得到
WX-C/4	在ARENA得到第12位
R77-ST	完成MASTER ARENA
WG-HG770	於SUB ARENA擊敗スタントライダー
WG-XW11	於SUB ARENA擊敗スターマインド
WG-FGI WG-00	在MASTER ARENA得到第8位
WG-RF/E	收到「昇格」的MAIL後
WG-MG500/E	於SUB ARENA擊敗ビビップー
LS-1000W	收到「ARENA登録」的MAIL後





■這一些武器在商店是買不到的

ARENA PERMISSIVE



在DISC 2中玩者可以玩到EX ARENA，但是有一些「？？？」的會是什麼來的呢？

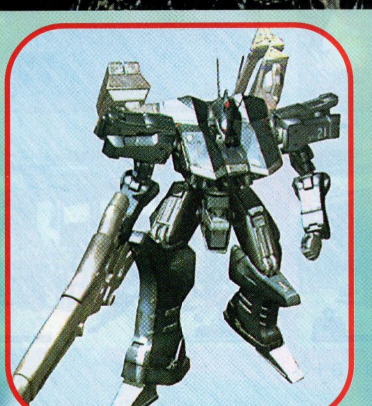
2足限定/逆關節限定/4足限定/タンク限定　　之前都有說過這些的了，是遊戲的固有ARENA，以腳部來分組對戰，每一組有9部機體。

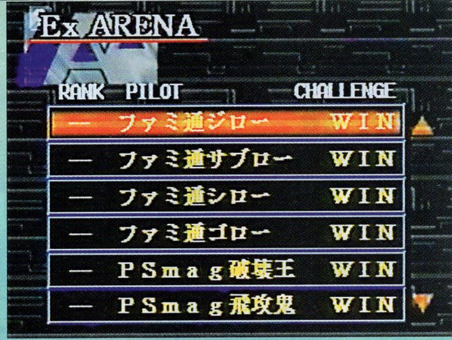
CHAMPION ARENA　　完成了SENARIO MODE便會出現，有15部機體，參賽的機體是在ARMORED CORE比賽的優勝者。

MASTER ARENA　要在DISC 1達到100%的達成率便會出現，難度是遊戲中最高的，一共有19機體。

FROMSOFT ARENA　　由開發部所製作出來的機體，當完成了所有腳部分組ARENA便會出現，有9部機體參加。

GUEST ARENA　當玩者完成了所有MISSION之後便會出現這一個ARENA，參加的30部機體都是由遊戲雜誌社所裝嵌。







AD FIG 2P 基板：MVS 容量：554 M	製造商：SNK 推出日期：已推出（11月25日）	NEO · GEO 製造商：SNK 價格：32000日圓
FIG 2P MEM 發售日：發售中（1月28日） 容量：554 M	NEO · GEO CD FIG 2P MEM 製造商：SNK 發售日：發售中（2月25日） 容量：不明	價格：6800日圓

TEXT：KOTARO

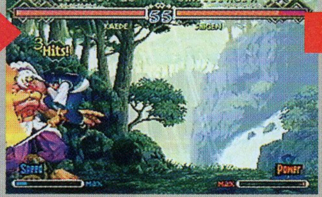
幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～

序言 絕命奧義・連續技之卷！前篇

連載六回，《幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～》終於也要告一段落，然而今次遊戲研究坊我們則為大家準備了遊戲中最有趣的連續技，希望大家會鍾愛吧！

楓（覺醒前）

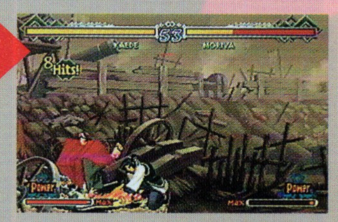
劍質共通



◆上昇小跳蹴『→』CANCEL空中重斬（↓↘→＋B）×1～2『→』上昇小跳蹴『→』CANCEL空中重斬×1～2……

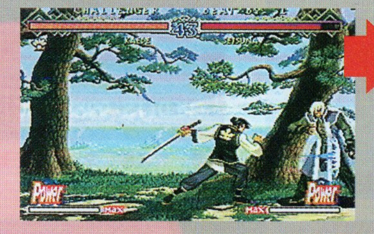


◆上昇小跳蹴『→』CANCEL空中重斬×1～2『→』近距離輕斬（←＋A）×1～2『→』站立輕斬『→』CANCEL重 一刀・空牙『→』一刀・兜割

「力」劍質專用

◆對手於版邊時，一刀・疾風『→』吹飛蹴（→＋C）『→』CANCEL活心・伏龍／活心・亢龍









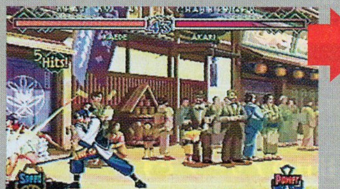
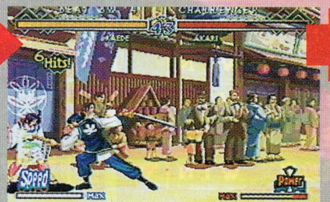
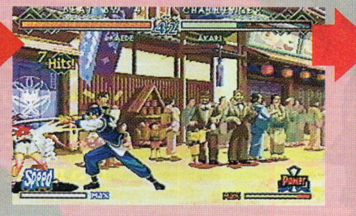

◆空中重斬『→』站立重斬『→』CANCEL一刀・連刃斬（2 HITS）『→』昇華 活心・伏龍／ CANCEL一刀・疾風（↓↘→↓↘→＋AB同按）

「技」「極」劍質專用



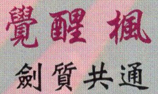



◆一刀・嵐討『→』重 一刀・空牙『→』重 一刀・空牙『→』一刀・雷霆

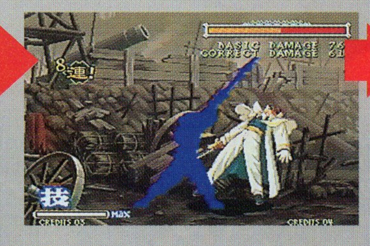





◆對手於版邊時，空中重斬『→』近距離輕斬（←＋A）×1～2『→』A・B『→』CANCEL一刀・疾風『→』A・B・B＋C

鳴謝：SNK ASIA LIMITED提供資料



◆活心・九頭龍(打上流程)『→』CANCEL活心・伏龍


覺醒 楓

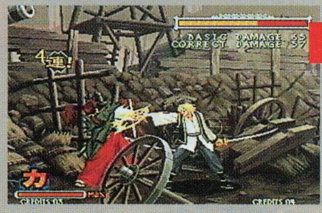
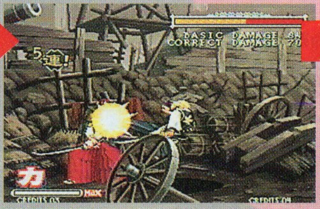
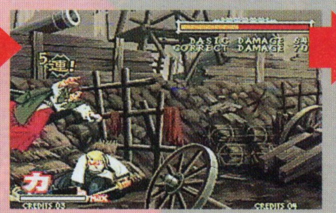
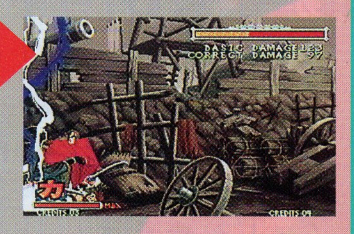
劍質共通





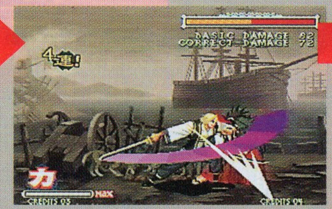
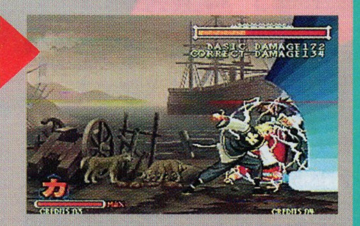

◆空中重斬『→』近距離輕斬(←+A)×1〜3『→』站立輕斬『→』CANCEL重 晨明・空牙『→』晨明・高空牙

「力」劍質專用

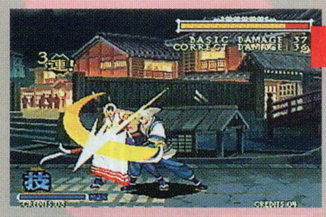
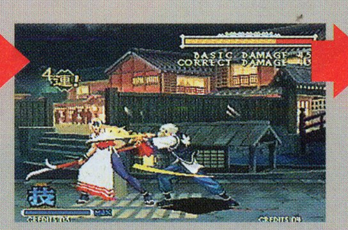
◆空中重斬『→』近距離輕斬(←+A)×1〜3『→』吹飛蹴(→+C)『→』CANCEL一刀・束風『→』一刀・雷霆



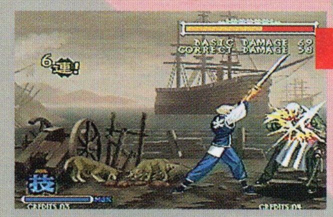
◆空中重斬『→』站立重斬『→』CANCEL輕 晨明・連刃斬(1 or 2 HITS)『→』昇華 活心・醒龍

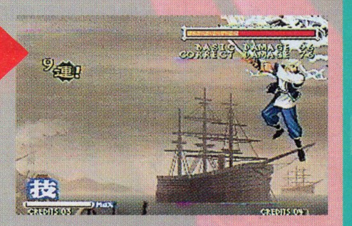
「技」「極」劍質專用

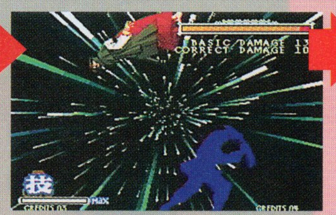
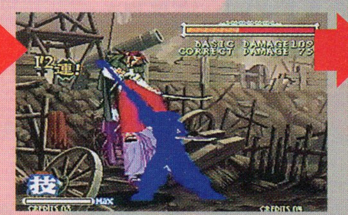


◆空中重斬『→』A・B『→』A・A・B『→』CANCEL重 晨明・疾風



◆對手於版邊時，空中重斬『→』←+A・A・A・B・B+C『→』輕 晨明・空牙『→』重 晨明・空牙『→』晨明・高空牙


◆晨明・嵐討『→』活心・九頭龍(打上流程)『→』CANCEL活心・伏龍／活心・晨龍

遊戲研究坊

御名方 守矢

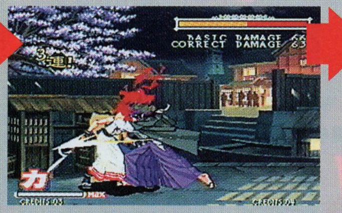
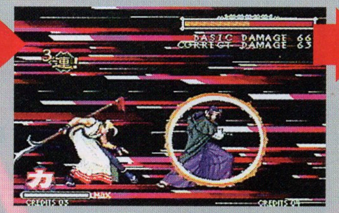
劍質共通






◆空中重斬『→』蹲下蹴『→』近距離輕斬（←＋A）×1～2『→』CANCEL各種必殺技

「力」劍質專用

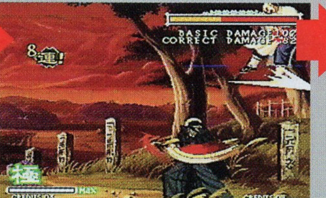





◆空中重斬『→』站立重斬『→』逸刀・月影（1 or 2段）『→』昇華 活殺・十六夜月華

「技」「極」劍質專用

◆活殺・白夜（打上流程）『→』各種必殺技追打

「極」劍質專用

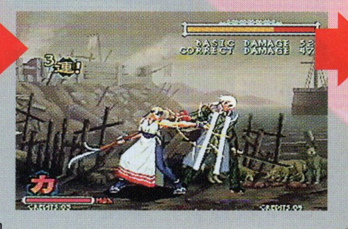





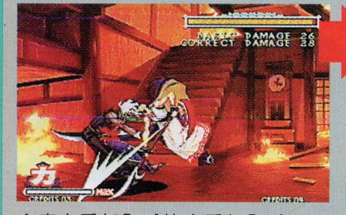
◆空中重斬『→』←＋A・A・A・B『→』逸刀・月影（2段）『→』CANCEL逸刀・朧・上段『→』再待機『→』逸刀・朧・中段『→』再待機『→』逸刀・新月『→』逸刀・雙月

雪 「力」劍質專用






◆空中重斬『→』蹲下蹴『→』近距離輕斬（←＋A）×1～2『→』CANCEL輕 冰刃






◆空中重斬『→』站立重斬『→』CANCEL輕 瞬雪斬『→』昇華 樹冰

「技」「極」劍質專用






◆空中重斬『→』蹲下蹴『→』A・A・B『→』CANCEL冰刃／ 輕 瞬雪斬（『→』昇華 樹冰）／ 樹冰



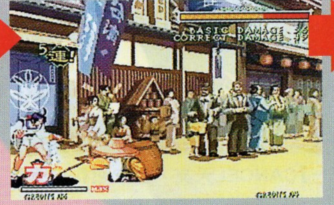
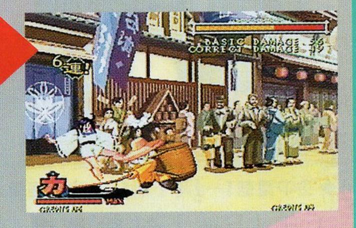



◆對手於版邊時，空中重斬『→』A．A．B．→＋C『→』輕 霜華

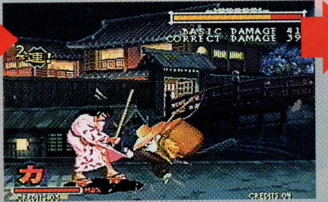
玄武之翁

劍質共通



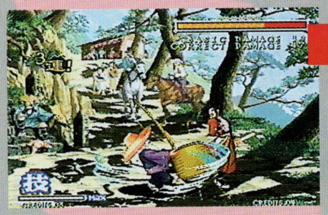
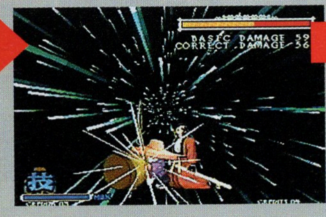
◆空中重斬『→』蹲下輕斬×1～3『→』CANCEL龜笠/ 輕 龜舞．地/ 釣果大良

◆重龜舞．地『→』玄武之咆吼

「力」劍質專用



◆空中重斬『→』吹飛蹴（←＋C）『→』CANCEL龜笠/ 龜舞．天/ 玄武之咆吼/ 玄武之怒

「技」「極」劍質專用






◆重龜舞．地『→』玄武舞（打上流程）『→』玄武之咆吼

一條 明

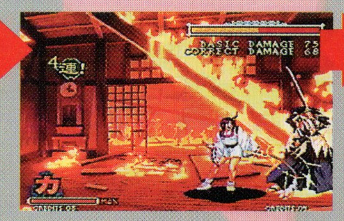
劍質共通





◆空中重斬『→』蹲下輕斬『→』符呪．唱閃（←＋B）『→』吹飛蹴（←＋C）『→』各種追打攻擊

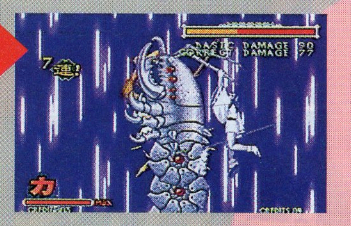





◆空中重斬『→』蹲下蹴『→』符呪．唱閃(←＋B)『→』蹲下重斬『→』CANCEL各種必殺技

「力」「極」劍質專用

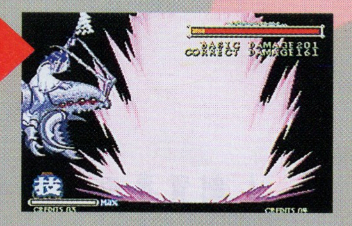


◆空中重斬『→』蹲下蹴『→』站立輕斬『→』CANCEL天文．星之巡『→』天文．揭北辰『→』昇華 式神．六合

「技」「極」劍質專用



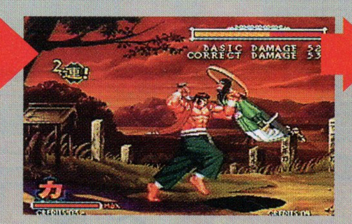
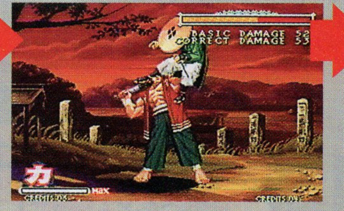
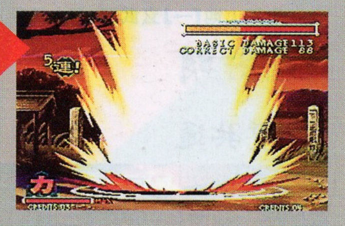
◆空中重斬『→』←＋A．A．A．↓＋B．←＋B『→』A．B『→』CANCEL式神．六合




◆對手於版邊時，空中重斬『→』←＋A．A．A．↓＋B．←＋B『→』A．→＋C『→』各種追打攻擊

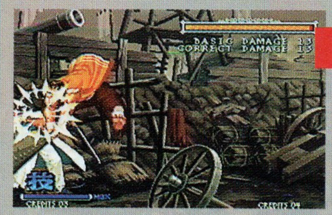
神崎 十三

「力」劍質專用

◆空中重斬『→』吹飛蹴(→＋C)『→』CANCEL瘦我慢『→』摔倒『→』鉾毆『→』刮目！『→』超激慟！

「技」「極」劍質專用






◆空中重斬『→』A．B『→』CANCEL岩碎『→』鐵頭

「技」「極」劍質專用



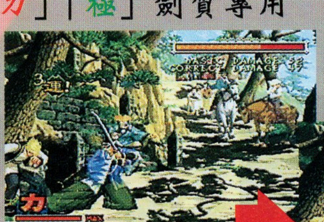

◆超鮮烈改善(略)自在大亂打『→』大膽不敵(略)驚愕火山彈



鷲塚慶一郎

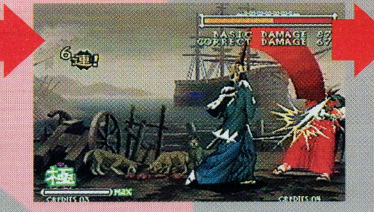
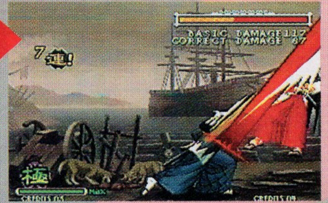
「力」「極」劍質專用

◆空中重斬『→』蹲下蹴×2～3『→』近距離輕斬(←+A)『→』CANCEL狼牙『→』狼牙・直式『→』昇華真・狼牙『→』俊殺(『→』俊殺・連)




「技」「極」劍質專用

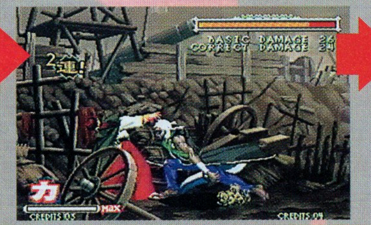
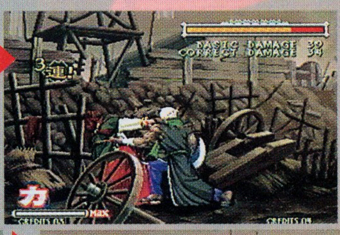


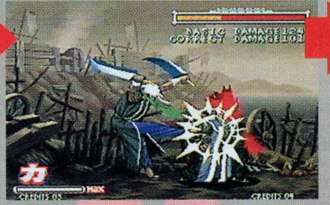
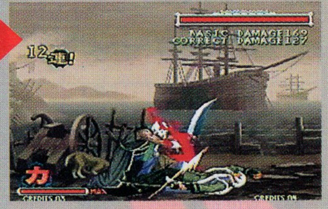



◆空中重斬『→』蹲下蹴『→』←+A・A・A・B・B+C『→』輕 虛空殺

骸 劍質共通

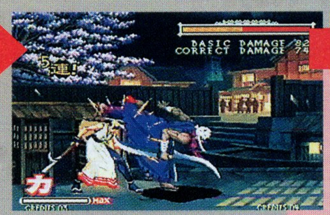
◆近距離輕斬(←+A)『→』DASH近距離輕斬(←+A)『→』DASH近距離輕斬(←+A)……

◆空中重斬『→』近距離輕斬(←+A)×1～2『→』站立重斬『→』CANCEL輕 斬肉鎌鼬『→』DOWN攻擊『→』臓物採

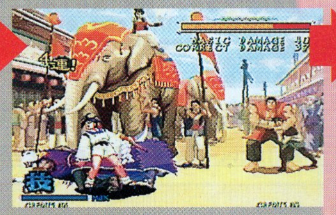
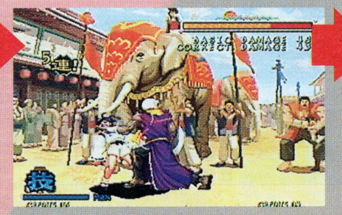
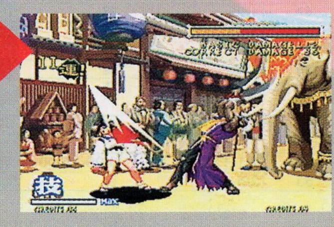
「力」劍質專用



◆空中重斬『→』近距離輕斬(←+A)×1～3『→』吹飛蹴(→+C)『→』CANCEL地舐滑『→』迷兇死衰・凶肌

「技」「極」劍質專用

◆←+A・A・A・B『→』CANCEL地舐滑『→』←+A・A・A・B『→』CANCEL地舐滑……

製造商：RIVERHILLSOFT	發售日：發售中
容量：CD-ROM×2	記憶：1 BLOCK
售價：6800日圓	PlayStation／MEM／AVG

TEXT：J.J

REFRAIN LOVE 2

5 位主要女角爆機流程 & 攻略資料大公開

矢加部陽子YOKO YAKABE





ENDING 一覽

ENDING內容	發生條件
護士	以陽子為確定女主角、將來目標是護士、兼為 HAPPY ENDING。
程式設計員	以陽子為確定女主角、將來目標是程式設計員、兼為 HAPPY ENDING。
保母	以陽子為確定女主角、將來目標是保母、兼為 HAPPY ENDING。
女星	陽子的戀愛值在 3 位主女角中最低、在全女性中 5 位以下。
在 VAVA 大樓閒談	陽子的戀愛值在 3 位主女角中最高。
油站服務員	以上以外的情況。

EVENT 及選擇分支 DATA

代號	日期／星期	時間限制	地點	發生條件	選擇分支及狀態值之改變
03	4/13-4/30 假日	11:00-13:00	砂緒的店	最多一日一次	只限第 2 次有選擇分支，選擇「結婚とか〜」會令戀愛值小降。
04	4/13-4/30 假日	16:00-18:00	舞鶴站	最多一日一次	選擇「いいかげん〜」會令親密值小升、選擇「變態って〜」會令親密值小降。
05	4/13-5/31 假日	傍晚	舞鶴公園		第 1 次時、選擇「俺も好きだ」會令戀愛值小升、選擇「あんまり〜」會令戀愛值小降，第 4 次時會令戀愛值小升。
06	4/13-6/29 假日	15:00-17:00	錄影帶租賃店	70% 機會發生	50% 出現選擇分支，選擇「いや、ちょっと〜」會令親密值小升。
07	4/13-4/30 星期六	下午	砂緒的店	最多一日一次、會與舞美認識	第 2 次與第 4 次之後會有選擇分支，選擇「よく会うね〜」會令親密值小升、選擇「テーブル〜」會令戀愛值小升。
08	4/15-6/25 星期二、三	下午	大學食堂	最多一日一次、最多發生 3 次，天晴時 1/8 機會率發生	
09	4/20-6/29 星期六	10:00-15:00	百道大學	最多一日一次、 50% 機會發生	1/3 機會選擇「あれ。土曜〜」會令親密值小升、1/3 機會選擇「あら…また〜」會令親密值小升。
10	4/22-4/25	傍晚			選擇「うん、行くよ〜」會令親密值小升、選擇「いや、遠慮〜」會令事件 11~12 不發生。
11	4/26	夜		在事件 10 選擇「うん、行くよ」	* 茜來訪的事件。
12	4/27		オーシャンアテナ	發生了事件 11	親密值小升 × 2 、戀愛值小升；起程時在舞鶴站前會有選擇分支，選擇「陽子さん〜」會令親密及戀愛值小升、回程在舞鶴站前會有選擇分支，選擇「あかねちゃん〜」會令戀愛值小降。
13	4/28-5/6 假日	19:00-22:00	洗濯室	發生了事件 11	
14	4/30	夜			選擇「いい！〜」會令親密值小升、戀愛值小降；選擇「部屋着〜」會令親密值小升；選擇「ここで〜」會令戀愛值小升、若戀愛值是 3 位主女角之中最高的、則可再令戀愛值小升；
15	5/1-5/31 假日	12:00-17:00	洗濯室	需於事件 14 選擇「ここで〜」才會發生、最多一日一次、最多發生 3 次	第一次可同時令親密及戀愛值小升、第 3 次若選擇「體操服〜」可令戀愛值小升、選擇「肉感的〜」會令戀愛值小降。
16	5/1-5/7 、5/13-5/31 星期六	夜	日吉丸		選擇「2 人だけの〜」會令戀愛值小升。
17	6/1-6/8 假日	傍晚	舞鶴公園		選擇「ねぇ、展望台〜」會令戀愛值小升。
18	6/1-6/10 星期三、四、五	早上	客廳		可令親密值小升。
19	6/1-6/30	17:00-19:00	VAVA 大樓	陽子或道子的戀愛值在全女性中達 3 位以內、天晴	若道子的戀愛值大於陽子、則陽子的戀愛值小升；若陽子的戀愛值大於道子、則道子的戀愛值小升。
20	6/1-6/30 假日			當陽子的將來目標為護士、瑪莉感到不安時、有 25% 機會發生	選擇「痛がる」會令戀愛值小升、選擇「我慢する」會令戀愛值中升。
21	6/1-6/16 星期六	17:00-20:00	舞鶴站	陽子的將來目標為護士。	
22	6/1-6/20 星期一〜四	夜		陽子的將來目標為程式設計員、瑪莉感到不安時、有 25% 機會發生。	
23	6/1-6/21 平日	早上		事件 22 發生後的第二天。	
24	6/1-6/14 、6/16-6/21 假日	17:00-19:00	舞鶴公園	陽子的將來目標為保母、天晴、最多一日一次、最多發生 2 次。	
25	6/1-6/23 星期六	15:00-19:00	百道大學	陽子的將來目標為護士	可令親密值小升。
26	6/1-6/23 星期六	18:00-19:00	百道大學	已發生事件 25	戀愛值在 RANK 4 以上會令戀愛值中升、戀愛值在 RANK 3 以上會令戀愛值小升。
27	6/1-6/14 、6/16-6/29 假日	15:00-19:00	舞鶴公園	天晴	可令親密值小升。
28	6/9-6/23 星期日	17:00-19:00	高宮大樓	陽子的將來目標為程式設計員	選擇「陽子さん〜」會令戀愛值小升、選擇「卒業まで〜」會令親密值小升。
29	6/10-6/12	傍晚	百道大學	陽子的戀愛值在 3 位主女角中最高、雨天	選擇「じゃあ…〜」會令戀愛值大升、選擇「いや…遠慮〜」會令戀愛值大降。
30	6/30	夜		前編女主角為陽子	* 前編 ENDING。
31	10/1-11/22 星期日	20:00-23:00	客廳	陽子的戀愛值在 RANK 5 以上	可令戀愛值小升。
32	10/1-11/17 星期日	21:00-22:30	客廳	陽子的戀愛值在 RANK 5 以上、同時為 3 位主女角中最高	可令戀愛值小升。
33	10/1-11/30 星期二、三	傍晚		在便利店兼職時、有 25% 機會發生	陽子的戀愛值為 RANK 5 以上時、會答應為你煮東西吃。
34	10/1-11/22 平日	深夜		已發生事件 33	當已答應為你煮東西吃時、會令戀愛中中升。
35	10/1-10/31 假日	16:00-19:00	高宮大樓	最多一日一次、最多發生 3 次	第 1 次時選擇「そうか…〜」會令戀愛值小升。
36	10/13-10/31 假日	19:00-23:00	客廳		春香擔心陽子。
37	10/13-10/31 平日	下午		陽子或道子的戀愛值在 RANK 4 以上時、有 1/8 機會發生	道子擔心陽子。
38	10/13-10/31 星期日	10:00-16:00	客廳	從春香、道子或砂緒聽到一次以上陽子的狀態有點奇怪	可令戀愛值小升。
39	11/2	深夜			* 需決定文化祭的伴、這時應相約陽子。
40	11/3	上午 -17:00	桜咲高校		若桜咲高校文化祭的伴是陽子則會令戀愛值大升。
41	11/1-11/13	夜			選擇「陽子さん〜」會令戀愛值中升、選擇「そんな理由〜」會令戀愛值小升、選擇「じっくりと〜」會令戀愛值小升。
42	11/1-11/30 星期六	15:00-18:00	百道大學	已發生事件 41 、最多一日一次	第 3 次時會令戀愛值小升。
43	11/11-11/13 平日	下午		已發生事件 41 。	
44	11/11-11/13 平日	夜		已發生事件 43 、在同日夜晚發生	選擇「決心〜」會令戀愛值小升、選擇「俺も、〜」會令戀愛值中升、其後選擇「一緒に〜」會令戀愛值小升。
45	11/11-11/30 星期日	12:00-19:00	高宮大樓	已發生事件 43 、 44	表示已交了申請書。
46	11/14-11/20 平日	夜		11 月分支前往溫泉旅行時 *11 月 1 日早上·ミ·ミ、舞美的親密值不在全女性中 3 名以內便可	選擇「行く」「ちょっと〜」會前往溫泉旅行、選擇「行かない！」則不會發生溫泉旅行 * 若想追求陽子時、最好能前往溫泉。
47	11/23	夜	山科溫泉	溫泉旅行中	溫泉旅行的宴會中、選擇「風呂上がり〜」會令戀愛值中升。
48	11/23	夜	山科溫泉	溫泉旅行中、宴會後選擇「散步」。陽子的戀愛值在 3 位主女角之中最高	猜包剪槌的事件；選擇「パー」會輸掉、戀愛值小降、選擇「グー」「チョキ」會獲勝、其後會出現選擇分支；選擇「俺を、どう〜」會令戀愛值中升、選擇「好きな人〜」會令戀愛值中升、選擇「スリーサイズ」會令戀愛值中降。
49	11/23	夜	山科溫泉	溫泉旅行中、睡覺時選擇「女部屋」	可令戀愛值小升。
50	11/24	夜		有進行溫泉旅行、陽子的戀愛值為 3 位女主角中最高、並在全女性中 3 位以內	可令戀愛值小升。
51	12/1	10:00-20:00	客廳	已發生事件 43；若達成了這條件的話、即使過了這天亦會強制發生	可令戀愛值小升。
52	12/1-12/7	9:00-15:00	客廳	已發生事件 43	選擇「別にいい〜」會令戀愛值小升、選擇「またまた〜」會令戀愛值中升、選擇「うーん〜」會令戀愛值小升。
53	12/5-12/6	夜		已發生事件 43	

By: Agent X · Glen

54	12/7	18:00-20:00	陽子的房間	已發生事件 43 、陽子的戀愛值在 RANK 5 以上而前往約會	選擇「調子は～」會令戀愛值小升、之後可選擇前往海邊或公園；若選擇到海邊、戀愛值小升後會接吻、選擇「ちょっと～」會令戀愛值中升、選擇「ち、違う～」會令戀愛值小升；若選擇到公園、則會令戀愛值小升。
55	12/7	深夜		已發生事件 43	選擇「明日は～」會令戀愛值小升、之後若選擇「そっと抱き～」、戀愛值在 RANK 5 以上會令戀愛值小升、戀愛值在 RANK 4 以下會令戀愛值大降。
56	12/8	晨早		陽子為確定女主角	陽子考試的送行。若陽子並非是確定女主角時，選擇「玄関から～」會令戀愛值小升、選擇「窓から～」會令戀愛值大降。
57	12/8	12:00-14:00	高宮大樓	已發生事件 56	戀愛值小升。
58	12/8	17:30-19:00	高宮大樓	已發生事件 56	戀愛值大升。
59	12/9-12/11	早上		陽子為確定女主角	* 從陽子口中聽到回鄉的事。
60	12/9-12/11	夜		發生了事件 59 的晚上	選擇「なるべく～」會令戀愛值小升。
61	12/16-12/17	早上		陽子為確定女主角	選擇「会いた～」會令戀愛值小升。
62	12/16-12/17	夜		發生了事件 61 的晚上	選擇「陽子さん～」會令戀愛值小升、選擇「でも、今夜～」會令戀愛值大降。
63	12/21-12/23	19:00-20:00 、21:00-22:00	陽子的房間	陽子為確定女主角	第 3 次時選擇「俺たち～」會令戀愛值大升。
64	12/23	深夜		陽子為確定女主角	* 平安夜的約定。
65	12/24	夜		陽子為確定女主角、戀愛值在 RANK 5 以上，並為全女性之中最高	* 考試合格、 HAPPY ENDING 。

約會及延長約會 DATA

約會

地點	發生條件・其他	最初的對白	選擇分支與狀態值的變化
水族館	前編時 1/5 機會率	ねぇ、今日～	選擇「手を出すと～」會令戀愛值小升、選擇「人の気持ち～」會令戀愛值中升。
	前編時 1/20 機會率、後編時 1/4 機會率	魚…どうして～	選擇「むずかしい～」會令戀愛值小升、選擇「うまいかもね～」會令戀愛值大降。
	1/12 機會率	いつか、水槽～	戀愛值中升。
	1/6 機會率	あれ…サメ～	選擇「サメだって～」會令戀愛值小升。
	1/2 機會率	きれい…。～	戀愛值中升。
保齡球場	初次來的時候	ホント言うと～	
	第 2 次時	急には無理よ～	戀愛值小升。
	第 3 次之後、 1/2 機會率	ねぇ…する？～	選擇「ようし～」會令戀愛值小升。
	第 3 次之後、 1/2 機會率	体動かすの、～	戀愛值小升。
遊戲機中心（相性診斷）	戀愛值在 RANK 5 以上	なんだか～	戀愛值中升。
	戀愛值在 RANK 4 以上	へぇ～…～	戀愛值小升。
	戀愛值在 RANK 3 以上	あはは…～	
VAVA大槽	相約看 5 月的蛇展時	えぇ～!?～	
	相約看 6 月的蜥蜴展時	えぇ～トカゲ？～	
	女裝部、前編時	あら…夏物の～	
	女裝部、 11 月後（只限一次）	あっ、バーゲン～	戀愛值小升；選擇「ゆっくり～」會令戀愛值小升、其後選擇「か…かわいい～」會令戀愛值中升。
	女裝部、以上以外的條件 * 前往小飾物部不會有狀態值變動	相変わらず～	
泳池	1/5 機會率	そんなに～	選擇「君が…あんまり～」會令戀愛值中升、選擇「他の女を見る～」會令戀愛值小降。
	1/20 機會率	私、こう見え～	
	晚上時、 1/12 機會率	夜って、お客～	選擇「ホント…～」會令戀愛值小升、選擇「実は、知って～」會令戀愛值中升。
	以上以外的條件	もうひと泳ぎ～	
CLUBHOUSE	初次來到時	こういう所～	
	第 2 次之後、 1/3 機會率	この前は～	
	第 2 次之後、 1/6 機會率	なんだか～	戀愛值中升。
	第 2 次之後、前編時 2/3 機會率、後編時 1/2 機會率	ステキだった～	戀愛值小升。
雞尾酒吧	初次來到時	そこ、座り～	戀愛值小升
	第 3 次時	マンハッタン～	
	以上以外時 1/2 機會率	何にしよう～	
	以上以外的條件	えっ…と～	



延長約會

發生條件	最初的對白	選擇分支與狀態值的變化
前編女主角為陽子、或確定女主角為陽子	静かね…～	
11 月時、陽子的戀愛值為全女性中 3 名以內	私たちの町～	
確定女主角為陽子	ねぇ…2人で～	戀愛值小升 × 2
10 月 31 日之前、瑪莉從高宮事件中回復過來	マリー～	選擇「マリーが？」會令戀愛值小降、選擇「そうか…～」會令戀愛值中降
10 月～ 11 月、春香與砂緒的戀愛值在 RANK 4 以上	はるかさんに～	選擇「どうして～」會令戀愛值小降、選擇「ケンカする～」會令戀愛值小降。
陽子的親密值在全女性中 3 名之內；10 月～ 11 月、在談到高宮考試之前	もし…もしも～	選擇「それは…～」會令戀愛值小升、選擇「もう少し～」會令戀愛值小降。
陽子下定決心接受高宮的考試直至考試前的期間	えっ…？ええ～	戀愛值小升。
陽子下定決心接受高宮的考試之後	ええ…やる～	戀愛值小升 × 2 。
陽子的親密值在全女性之中最高	私ね…実際～	選擇「緋色館だから～」會令戀愛值小升。
10 月後，陽子、道子的親密值同樣在全女性中 5 名以上	……。～	選擇「悪いことして～」會令戀愛值小降、選擇「でも、俺が～」會令戀愛值大降。
未達到以上條件時	ねえ…覚えて～	戀愛值小升。

三沢春香





ENDING 一覽

ENDING內容	發生條件
銀水中學之教師	以春香為確定女主角、兼以 HAPPY ENDING 結束時。
修女	以春香為確定女主角、但未能以 HAPPY ENDING 結束時。
宣傳女郎	春香的戀愛值在 3 位主女角中最低、兼在全女性中 5 位以下。
往港町	春香的戀愛值在 3 位主女角中最低、兼在 RANK 1 以下。
桜咲高校教師	未能達成以上任何條件的情況。

EVENT 及選擇分支 DATA

代號	日期／星期	時間限制	地點	發生條件	選擇分支及狀態值之改變
01	4/6	23:00	緋色館客廳	睡前選擇「館を歩い～」前往春香的所在處	會令戀愛值中升。
02	4/13-4/19 、 4/21	20:30-22:30	緋色館客廳	那天沒有發生和マッシー有關的事件	選擇「かわいい～」會令戀愛值大升、選擇「若い～」會令戀愛值大升、選擇「なんだか～」會令戀愛值小升。
03	4/13-4/30 星期六	12:00-16:00	桜咲高校	最多一日一次	第 2 次時會令親密值小升。
04	4/13-4/30	10:00-14:00	舞鶴公園	在 4/1-4/19 、 4/21-4/30 假日的 10:00-14:00 之間在客廳看到マッシー的新聞（1/2 機會率發生）、春香的戀愛值在 3 名主女角中最高	選擇「いや～」或「うん～」會令親密值小升。
05	4/13-6/30 假日	19:00-23:00	緋色館後門	*6/15 後，若春香成為了前編女主角便不會發生	選擇「あっ～」會令親密值小升、選擇「細か～」會令戀愛值小升。
06	4/13-6/17 假日	21:00-23:00	自己的房間	1/4 機會率發生分享事件、春香的出現機會率為 1/5 、可多次發生	選擇「大好物～」會令親密值小升。
07	4/8-5/31 星期一、星期五	傍晚		在晴天當送花的兼職、春香的親密值在 3 位女主角中 2 名之內、會有 1/4 機會率發生、最多發生 2 次	第 1 次見面時會令戀愛值小降、第 2 次見面時會令戀愛值小升。
08	4/18	夜	緋色館客廳	在猜拳中輸給春香（約 1/4 機會率）便會發生	戀愛值中升。

09	4/20-4/27 、5/18	16:00-18:00	桜咲高校	一日一次、最多發生 2 次，只會在第 2 次時才會與春香一起回	第 1 次時選擇「一緒に～」會令戀愛值小降、親密值小升，選擇「學校～」會令親密值小升；第 2 次時選擇「このまま～」會令家舞美的親密值小升、選擇「曲がり～」會令春香的親密值及戀愛值小升，接着若選擇「どうして～」或「緋色館～」可令親密值小升。
10	4/26	夜	緋色館前	當約陽子到泳池時 (4/22-4/25發生) 選擇「行く」會令小茜出現	會令親密值小升。
11	4/28-5/6	下午、傍晚	砂緒的店	小茜出現、在砂緒的店談過關於小茜與相機的事後，再一次前往砂緒的店	選擇「はるかと～」會令戀愛值中升、親密值小升。
12	5/1-6/15 假日	12:00-17:00	緋色館洗濯室	春香的戀愛值在 3 位主女角中最高、兼在 RANK 4 以上	春香的戀愛值在 RANK 4 以上時會令戀愛值小升。
13	5/14-5/24 星期五	夜	緋色館	春香的戀愛值在 3 位主女角中最高、兼曾在尚子的家發現內褲小偷	會令親密值小升。
14	5/25	19:00-23:00	緋色館前	讓小茜出現	若春香的戀愛值在 3 位主女角中最高便會戀愛值中升、其他情況下則會戀愛值中降。
15	5/26	深夜	緋色館	讓小茜出現	
16	5/28	夜	緋色館	讓小茜出現	
17	5/29	深夜	緋色館	讓小茜出現	會令戀愛值中升。
18	5/31	深夜	緋色館	曾看過 4/21-5/31 星期日 19:00-22:30 期間在自己房間時發生的モーモーベル事件、在 2 擇選項中選「はるか」	
19	6/1-6/8	20:00-23:00	舞鶴公園		選擇「だから～」會令親密值小升、選擇「考えは～」會令戀愛值小升，另事件完結前會戀愛值小升。
20	6/1-6/9	12:00-15:00	桜咲高校		選擇「フフ～」會令舞美的親密值小升。
21	6/1-6/9 星期六	15:00-19:00	桜咲高校	共會發生 2 次	第 1 次時尚子的戀愛值會小升、第 2 次時選擇「尚子～」會令尚子的戀愛值中升、選擇「白い～」會令尚子的戀愛值中降、選擇「やっぱ～」會令尚子的親密值中升。
22	6/1-6/15 星期六	19:00-20:00	日吉丸	首先瑪莉出現，選擇「いや～」後，若春香的戀愛值比陽子高則春香會出現，之後兩人會一起前往砂緒的店。	會令親密值小升。
23	6/10-6/12	傍晚		春香的戀愛值在 3 位主女角中最高	選擇「じゃあ駅～」會令戀愛值大升。
24	6/14	傍晚	緋色館		
25	6/15	17:00-19:00	桜咲高校	已發生事件 20 及 21，並已認識龍一郎	
26	6/15	17:00-23:00	舞鶴公園	已發生事件 24	
27	6/16	20:00-21:00	高宮大樓		
28	6/19-6/20	夜	緋色館	前編女主角是春香、兼戀愛值在 RANK 4 以上	
29	6/22-6/23	16:00-19:00	舞鶴公園	在認識龍一郎的條件下選擇「ちょっと～」	
30	6/22-6/23	11:00-22:00	緋色館	從外面回到緋色館便會發生	
31	6/30	夜		前編的女主角為春香	
32	10/1	夜		前編的女主角為春香	會令戀愛值小升。
33	10/7-10/8	深夜	緋色館		選擇「はるか～」會令戀愛值小升、選擇「産んだ～」會令戀愛值小升。
34	11/1-11/30 假日	18:00-23:00	緋色館洗濯室	在 11/23-11/24 以外的日子發生	最初應選擇「声を～」，之後若選擇「どうし～」會令戀愛值小升。
35	11/3	下午	桜咲高校	前一天沒有約定請砂緒吃熱狗時，在文化祭中選擇「適当に～」	選擇「想像以上～」會令戀愛值小升。
36	11/3	19:00-21:00	桜咲站	先選擇「行ってみよう～」，之後若春香的戀愛值比舞美、尚子為高時便會發生	
37	11/23	夜	溫泉	在11月的分支選擇溫泉模式，若春香的戀愛值在3位主女角中最高、宴會結束後選擇「散步」便會發生	會令戀愛值小升。
38	11/23	深夜	溫泉	在睡覺時選擇「こうなったら～」	會令戀愛值小升。
39	11/24	夜	緋色館	當春香的戀愛值在 3 位主女角中最高、兼在全女性中的 3 名以內時	會令戀愛值小升。
40	12/1-12/15 星期二、五		傍晚	CLUBHOUSE	當春香的戀愛值在全女角中的 3 名以內時到 CLUB 當兼職，最多發生 2 次
41	12/15	20:00-23:00	緋色館客廳	春香為確定女主角。	
42	12/16-12/17	夜		春香為確定女主角、若事件 40 未發生時則會發生此事件。	
43	12/21	晨早		春香為確定女主角、事件 40 及 41 均已發生時。	
44	12/21	傍晚	銀水村	與小茜見面後選擇「はるか～」便會發生	
45	12/21	夜	銀水村	晚飯後選擇「外を散步～」	
46	12/22	10:00-17:00	神社	在 10:00-17:00 期間前往神社 2 次	
47	12/22	10:00-17:00	橋	在 10:00-17:00 期間前往橋 2 次	
48	12/23	18:00-20:00	神社	事件 45 發生後，在 18:00-20:00 期間前往神社便會發生	
49	12/24	晨早	銀水村	砂緒的戀愛值在全女角中 3 名之內，另外要曾與砂緒在延長約會中接吻	

約會及延長約會DATA

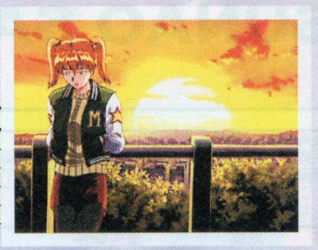
約會

地點	發生條件．其他	最初的對白	選擇分支與狀態值的變化
水族館	初次來到時	この水族館～	戀愛值小升。
	10/1 前第 3 次來到	何度も連れて～	戀愛值中升。
	1/4 機會率	そういえば～	選擇「もちろん～」會令戀愛值中升。
	1/12 機會率	いいわね～	戀愛值小升。
	10/1 前有 1/6 機會率	飽きないわ～	戀愛值中升。
	其他情況	飽きないわ～	戀愛值中升。
保齡球場	初次來到時	ボーリング～	
	1/3 機會率	今回は 1 ゲー～	選擇「それじゃ～」會令戀愛值中升、選擇「はるかサン～」會令戀愛值大降。
	10/1 前有 1/6 機會率	3 連続!!ホラ～	戀愛值中升。
	其他情況	ハァ…ねぇ～	
遊戲機中心 *(相性診斷)*	戀愛值在 RANK 5 以上	ここまで言わ～	戀愛值小升。
	戀愛值在 RANK 4 以上	ふ～ん…あた～	戀愛值小升。
	戀愛值 RANK 3	ずいぶん遠慮～	
VAVA大槽	相約到 5 月的蛇展時	イヤよ、ヘビ～	戀愛值小降 × 2 。
	相約到 6 月的蜥蜴展時	イヤよ、トカゲ～	戀愛值小降 × 2 。
	前往看女裝時	この町に引っ～	戀愛值小升。
	購買小飾物（1/3 機會率）	あまり派手な～	
	購買小飾物（1/6 機會率）	最近は生徒～	
	購買小飾物（1/2 機會率）	たまに、ここ～	
泳池	1/3 機會率、戀愛值在 RANK 3 以上	そろそろあが～	戀愛值在 RANK 4 以上時戀愛值大升、戀值值在 RANK 4 以下時戀愛值小升。
	1/6 機會率、下午前來時	ねぇ…ちょっ～	
	其他情況	おまたせ～	
CLUBHOUSE	1/3 機會率	あ、そういえば～	
	1/6 機會率	考えてみれば～	
	1/2 機會率	どう？俺の～	戀愛值小升。
雞尾酒吧	初次來到時	あなたにカク～	選擇「バーテン～」會令戀愛值小升。
	1/3 機會率	こうしてると～	選擇「素敵な時間～」會令戀愛值中升、選擇「心が落ち着く～」會令戀愛值小升。
	10 月前來時 1/6 機會率	ふう…少し～	選擇「面白いので～」會出現靜止畫面。
	其他情況	そうね～	

延長約會

發生條件	最初的對白	選擇分支與狀態值的變化
11 月的星期六、春香的親密值為全女角中最高	ここなら…人～	選擇「俺はどこでも～」會令戀愛值小升。
10 月的星期日、認識龍一郎時	この町って～	戀愛值小升。
10 月的星期六、春香的親密值為全女角中的 3 名以內	ねえ、聞いて～	選擇「意外とかわい～」會令戀愛值小升、選擇「意外とユーモ～」會令戀愛值小降，之後若戀愛值為全女角中最高則戀愛值中升，否則會戀愛值小升。
12 月的星期日、認識龍一郎時	ねえ、思って～	選擇「聞くとシット～」會令戀愛值小升、選擇「はるかさんが～」會令戀愛值大降。
其他情況	ねえ、覚えて～	戀愛值小升

瑪莉 MARY KENSIT





ENDING 一覽

ENDING內容	發生條件
同居	前編、後編同樣以瑪莉為確定女主角、認識大橋龍一郎、同時戀愛值及親密值均為第 1 位。
ヤンエグ	以瑪莉為確定女主角。
模特兒	戀愛值為緋色館 3 女角中的第 3 位、兼為全女角的第 5 位以下。
パチプロ	戀愛值為緋色館 3 女角中的第 1 位。
寮母	未能達成以上任何一個條件時。

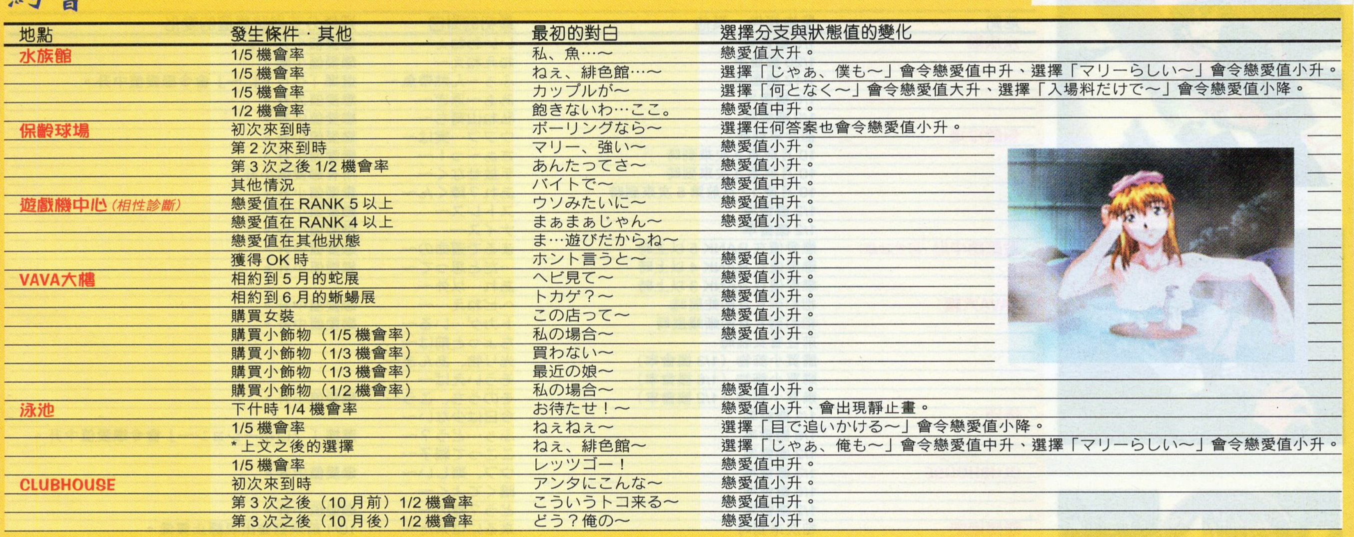
EVENT 及選擇分支 DATA

代號	日期／星期	時間限制	地點	發生條件	選擇分支及狀態值之改變
01	4/1-4/30 星期日	10:00-12:00	桜咲站	一日一次、最多發生 3 次	3 次均可令親密值小升。
02	5/1-5/31 假日	傍晚	桜咲站	一日一次、最多發生 2 次	第 1 次會令親密值小升；第 2 次時選擇「おじいさん～」會令親密值小升、選擇「マリーのことを～」會令戀愛值小升。
03	5/1-5/31 假日	12:00-15:00	VAVA 大樓	一日一次、最多發生 2 次	第 1 次選擇「マリーなら～」會令親密值小升；第 2 次時選擇「マリー、いつも～」會令春香的親密值小升。
04	5/14-5/16 平日	夜		高宮寄給瑪莉的信	選擇「高宮グループに～」會令親密值小降、之後若問倫太郎此事、選擇「いや、なんでも～」會令親密值小升。
05	5/1-5/31 星期六	早上	高宮大樓	發生了事件 4	若瑪莉的親密值在 3 名以內時、親密值會中升、否則親密值會小降。
06	5/1-5/31 星期六	17:00-19:00	日吉丸	一日一次、最多發生 4 次	第 1 次選擇「そうかな～」會令親密值小升、選擇「オレはそんなに～」會令親密值小降；第 1 次在其後出現的選擇分支中選擇「仕送りに～」會令戀愛值中降、選擇「バイトで～」會令戀愛值中升；第 2 次時的選擇不會影響戀愛度；第 3 次時會令戀愛值小升。
07	6/1-6/29 星期六	19:00-20:00	日吉丸		選擇「ごちそうになる」會令親密值中升（其後出現的 2 擇問題選任何一方也會令戀愛值小升），選擇「遠慮しておくよ」會令親密值中降。*事件後會遇上陽子或春香戀愛值較高的一方，遇上陽子時若選擇「ちがうよ…」會令陽子的戀愛值小降、選擇「もしかして…」會令砂緒的戀愛值小降，若遇上春香的話則會令戀愛值小升。
08	6/17	深夜	自己的房間	前編的女主角為瑪莉	雖會出現選擇分支、但不會影響戀愛度。
09	6/18	早上	自己的房間	前編的女主角為瑪莉	
10	6/18	夜	自己的房間	前編的女主角為瑪莉	雖會出現選擇分支、但不會影響戀愛度。
11	6/19	夜	自己的房間	前編的女主角為瑪莉	千鶴的來訪。
12	6/20	夜	自己的房間	前編的女主角為瑪莉	
13	6/20-6/21 平日	夜	自己的房間	前編的女主角為瑪莉，一日一次、最多發生 2 次	
14	6/23	9:00-15:00	自己的房間	前編的女主角為瑪莉	雖會出現 4 次選擇分支、但不會影響戀愛度。
15	6/23	夜			雖會出現 4 次選擇分支、但不會影響戀愛度。
16	6/24	夜			
17	6/24	夜			
18	6/29	18:00-20:00	日吉丸		戀愛值小升。
19	10/1-11/30 平日	夜		偵探的兼職、找完一隻狗的時候	選擇「元気だせよ～」會令戀愛值中升＋小升、選擇「景氣付けに～」會令戀愛值中升。
20	11/2	深夜		相約到文化祭	戀愛值小升。
21	11/3	早上		前往文化祭	戀愛值大升。
22	11/20-11/27	夜		知道已經再沒有陽光園了	雖會出現選擇分支、但不會影響戀愛度。
23	11/23		溫泉	醉醒後去散步、瑪莉的戀愛值在 3 位主女角之中排第一位	雖會出現選擇分支，但選任何一方也會令戀愛值小升。
24	11/23		溫泉	在 3 選中選擇「風呂に行く」	雖會出現選擇分支、但選任何一方也會令戀愛值小升。
25	11/24			前往溫泉、瑪莉的戀愛值在 3 位女主角中排第 1 、並於全女角中排 3 位以內	戀愛值小升。
26	12/7	11:00-14:00	百道大學	一日最多發生 2 次	雖會出現選擇分支、但不會影響戀愛度。
27	12/9-12/10 平日	傍晚		瑪莉為確定女主角	出現靜止畫、一起為老人們送行；若瑪莉不是確定女主角時、則會見到為老人們送行的瑪莉。
28	12/11-12/12 平日	夜			
29	12/14	10:00-20:00	砂緒的店		選擇分支不會帶來變化。
30	12/15	15:00-20:00	高宮大樓	瑪莉為確定女主角、於 17:30-18:30 間到訪、已發生事件 27	雖會出現 2 次選擇分支、但不會影響戀愛度。
31	12/15	夜		瑪莉為確定女主角、未發生事件 30	雖會出現選擇分支、但不會影響戀愛度。
32	12/21-12/22 假日	13:00-16:00	砂緒的店	瑪莉為確定女主角、陽子與春香戀愛值較高的一方會登場。	
33	12/21-12/22 假日	14:00-17:00	舞鶴公園	瑪莉為確定女主角、已發生事件 30 。	
34	12/22 假日	深夜		瑪莉為確定女主角、已發生或未發生事件 30 時	
35	12/23	11:00-19:00	舞鶴公園	瑪莉為確定女主角	選任何的選擇分支亦可。
36	12/23	深夜		瑪莉為確定女主角、事件 30 未發生時	選任何的選擇分支亦可。
37	12/24	9:00-19:00	桜咲站	瑪莉為確定女主角、 16:30 之後到達	前往替瑪莉的婆婆掃墓。



約會及延長約會 DATA

約會



地點	發生條件・其他	最初的對白	選擇分支與狀態值的變化
水族館	1/5 機會率	私、魚…～	戀愛值大升。
	1/5 機會率	ねぇ、緋色館…～	選擇「じゃぁ、僕も～」會令戀愛值中升、選擇「マリーらしい～」會令戀愛值小升。
	1/5 機會率	カップルが～	選擇「何となく～」會令戀愛值大升、選擇「入場料だけで～」會令戀愛值小降。
	1/2 機會率	飽きないわ…ここ。	戀愛值中升。
保齡球場	初次來到時	ボーリングなら～	選擇任何答案也會令戀愛值小升。
	第 2 次來到時	マリー、強い～	戀愛值小升。
	第 3 次之後 1/2 機會率	あんたってさ～	戀愛值小升。
	其他情況	バイトで～	戀愛值中升。
遊戲機中心 *(相性診斷)*	戀愛值在 RANK 5 以上	ウソみたいに～	戀愛值中升。
	戀愛值在 RANK 4 以上	まぁまぁじゃん～	戀愛值小升。
	戀愛值在其他狀態	ま…遊びだからね～	
	獲得 OK 時	ホント言うと～	戀愛值小升。
VAVA大樓	相約到 5 月的蛇展	ヘビ見て～	戀愛值小升。
	相約到 6 月的蜥蜴展	トカゲ？～	戀愛值小升。
	購買女裝	この店って～	戀愛值小升。
	購買小飾物（1/5 機會率）	私の場合～	戀愛值小升。
	購買小飾物（1/3 機會率）	買わない～	
	購買小飾物（1/3 機會率）	最近の娘～	
	購買小飾物（1/2 機會率）	私の場合～	戀愛值小升。
泳池	下什時 1/4 機會率	お待たせ！～	戀愛值小升、會出現靜止畫。
	1/5 機會率	ねぇねぇ～	選擇「目で追いかける～」會令戀愛值小降。
	*上文之後的選擇	ねぇ、緋色館～	選擇「じゃぁ、俺も～」會令戀愛值中升、選擇「マリーらしい～」會令戀愛值小升。
	1/5 機會率	レッツゴー！	戀愛值中升。
CLUBHOUSE	初次來到時	アンタにこんな～	戀愛值小升。
	第 3 次之後（10 月前）1/2 機會率	こういうトコ来る～	戀愛值中升。
	第 3 次之後（10 月後）1/2 機會率	どう？俺の～	戀愛值小升。

延長約會

發生條件	最初的對白	選擇分支與狀態值的變化
10 月的星期六	静かでいいわねぇ～	出現靜止畫。
11 月的星期日	今年も～	選擇「もちろん、俺も～」會令戀愛值小升。
在 11 月 1 日～20 日之間的星期六與瑪莉前往掃墓	今だから言うけど	選擇「目の前で破る」會令戀愛值小升、選擇「ポケットにしまう」會令戀愛值大升。
10 月的星期日、當瑪莉的親密值在全女性中 3 位以內、戀愛值在 RANK 5 以上時	最近…この町も～	選擇「やっぱり～」會令戀愛值小升。
12 月的星期日	ねえ…好きな花～	選擇「ヒマワリかな？」會令戀愛值小升。
未達到以上條件時	ねえ…覚えてる？	戀愛值小升

砂緒小姐 SUNAO SAN



ENDING一覽

ENDING內容	發生條件
2人經營店子	以砂緒為確定女主角。
追求傳説	沒有在砂緒的店子兼職，砂緒的戀愛值或親密值的 RANK 任何一方在 1 以下，親密值在 3 位主女角之中的 3 名以內。
一如以往	未能達成以上任何條件的情況、砂緒的親密值在 3 位主女角以外的所有女角中 3 名以內。

EVENT 及選擇分支 DATA

代號	日期／星期	時間限制	地點	發生條件	選擇分支及狀態值之改變
01	4/13-4/30 假日	20:00-23:00	桜咲站	選擇「もう少～」前往砂緒的房間	選擇「うん～」會令親密值小升、選擇「もう少し～」會令親密值中升、戀愛值小升。
02	4/13-4/30 假日	11:00-18:00	砂緒的店	4/1-4/19、4/21-4/30 的假日在 10:00-14:00期間到客廳看·ミ·ミ·ミ的新聞 (1/2機會率發生)	
03	4/13-4/30 假日	11:00-13:00	砂緒的店	最多一日一次	選擇「結婚～」會令陽子的戀愛值小降、第 2 次時會令砂緒的親密值小升。
04	4/13-5/31 星期一、五	傍晚		晴天時當送花的兼職會有 1/4 機會率發生	會令親密值小升。
05	4/13-4/26、5/7-6/16 假日	16:00-19:00	砂緒的店	當第 2 次的時候會認真地談話。	
06	4/13-6/29 假日	20:00-21:00	舞鶴站	可多次發生，但只限在晴天時	會令親密值小升。
07	4/28-5/6 假日	下午、傍晚	砂緒的店	當約陽子到泳池時(4/22-4/25期間發生)選擇「行く」讓小茜出現，之後在左示的期間及時間內到砂緒的店，談過關於相機的事後，在同期間內再到店子一次，並在那時選擇「砂緒と～」	選擇「砂緒と～」會令親密值小升、戀愛值小升＋中升。
08	5/1-5/19 假日	10:30-13:30	砂緒的店	並未發生 5/1-5/31 的下午前往舞鶴站時險些被炒木的電單車輾死的事件（1 日發生 1 次）	選擇「コーヒー～」會令親密值小升、選擇「デート～」若砂緒的戀愛值不足 RANK 3 時會令戀愛值值小升、RANK 3 以上時則戀愛值中升。
09	5/1-5/31 假日	10:00-20:00	砂緒的店	險些被炒木的電單車輾死的事件發生後、可多次發生	第 3 次時會令戀愛值小升。
10	5/1-5/31 假日	11:00-15:00	砂緒的店	最初會有很多客人而離開店子，改天再到店子時會發生事件	選擇「いつも～」會令親密值小升。
11	5/1-6/14 星期二	夜		在事件8的戀愛值在RANK 3以上時選擇「デート～」	選擇「焼き～」之後選擇「恋人いない～」會令親密值小升、選擇「誰に～」會令親密值及戀愛值小升、選擇「カクテル～」會令戀愛值小升，之後若選擇「砂緒さん～」會令戀愛值小降、選擇「ひとり～」會令戀愛值小升。
12	6/1-6/15 星期六	10:00-20:00	砂緒的店	被叫到尚子的家（在 6/1-6/9 晴天的假日 15:00-19:00 在百道大學問尚子關於她家裏的事，之後若尚子的戀愛值比舞美為高時，在 6/1-6/9 的星期六 14:00-16:30 期間在桜咲高校遇上尚子便會發生）	選擇「だ、誰に～」會令親密值小升。
13	6/1-6/15 星期六	19:00-20:00	日吉丸	首先瑪莉出現，選擇「いや～」若陽子的戀愛值比春香高則陽子會出現，之後兩人會到砂緒的店	選擇「もしかし～」會令戀愛值小升。
14	6/1-6/29 假日	10:00-20:00	砂緒的店	得知街子與圭一結婚（在 6/1-6/15 的假日 10:00-15:00 在百道大學前選擇「入る」）	選擇「砂緒さん～」會令戀愛值小升。
15	6/1-10/31	傍晚		到健身中心兼職會有 1/4 機會率發生	
16	6/25	夜		當砂緒達成前編女主角的條件便會發生	選擇「いや～」會令砂緒不成為前編女主角。
17	6/30	下午		在事件 16 選擇「いいよ～」	
18	10/1	夜		發生了事件 17	會令戀愛值小升。
19	10/19-10/27 假日	14:00-20:00	砂緒的店	砂緒的親密值為全女角中 3 名以內	選擇「へえ～」會令戀愛值中升、選擇「う～ん～」會令戀愛值小升；當發生此事件後，11 月開始可選擇到砂緒的店兼職。
20	11/2	10:00-20:00	砂緒的店		會令戀愛值小升。
21	11/3	晨早～	桜咲高校	發生了事件 20 而在文化祭中不去舞美的店選擇「適当に～」	會令戀愛值小升。
22	11/3	16:00-20:00	砂緒的店	發生了事件 21	
23	11/1-12/23	傍晚	砂緒的店	前往兼職、並與砂緒接吻	選擇「うん～」會令戀愛值小升。
24	11/23	夜	溫泉	在溫泉找砂緒	在宴會中選擇「宴會を抜け出す」會令戀愛值小升。
25	11/25-12/4	傍晚	砂緒的店	前往兼職當戀愛值在 RANK 5 以上時有 1/4 機會率發生	
26	12/1-12/8	12:00-17:00	舞鶴站	沒有到砂緒的店兼職、砂緒為確定女主角	從這事件開始桜咲地區的地圖會出現砂緒宅。
27	12/1-12/22 假日	21:00-23:00	砂緒宅	可多次發生	第 1 次時會受到砂緒的歡迎、第 3 次時會一起在涼台看夜景、第 4 次時會喝咖啡；在第 1、3、4 次以外時，有 1/6 機會率會目擊出浴場面、1/6 機會率一起喝酒、1/2 機會率砂緒不在家。
28	12/1-12/23	傍晚	砂緒的店	前往兼職。可發生 2 次	
29	12/9-12/12 平日	夜	砂緒宅	在事件 7 時曾與砂緒合照，另曾最少看過一次事件 27	
30	12/13-12/17 平日	夜	砂緒宅	在水族館的約會中已發生熱帶魚的事件，另曾最少看過一次事件27	
31	12/14-12/21	21:00-23:00	砂緒宅		
32	12/18-12/20 平日	夜	砂緒宅	曾最少看過一次事件 27	
33	12/22	深夜	緋色館主角房間	未發生事件 29 時發生	
34	12/23	晨早～	緋色館主角房間		在登記時選擇「妻」會令戀愛值中升、選擇「姉～」會令戀愛值小降、選擇「戀人」會令戀愛值小升。
35	12/24	傍晚	砂緒的店	咖啡的味道會因應在砂緒的店兼職的次數來決定	10 次以上好味、5 次以上普通、5 次以下難喝。

約會及延長約會 DATA





約會

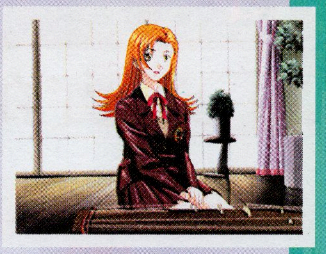
地點	發生條件・其他	最初的對白	選擇分支與狀態值的變化
水族館	1/5 機會率	いいわねぇ～	戀愛值小升×2。
	1/20 機會率	ねえねえ～	戀愛值小降。
	1/12 機會率	ふう～ん熱帯魚～	選擇「ペットに～」會令戀愛值中升。
	1/6 機會率	あぁ～泳ぎ～	戀愛值大升。
	1/2 機會率	私ね山育ち～	戀愛值中升。
保齡球場	初次來到時	ウフフ…実は～	戀愛值小升。
	10 月前第 2 次來到時	さぁ～っ！～	戀愛值小升。
	10 月前第 3 次來到時	手放せなく～	所有戀愛值小升。
	10 月後 12 月前第 5 次來到時	あれ？陣くん～	戀愛值小升。
	1/2 機會率	ストレス～	戀愛值小升。
	1/2 機會率	ナイス～	戀愛值小升。
遊戲機中心 *(相性診斷)*	戀愛值在 RANK 5 以上時	まるで運命の～	戀愛值中升。
	戀愛值在 RANK 4 以上時	…だと思って～	戀愛值小升。
	戀愛值在 RANK 3 以上時	あれ…以外～	
VAVA大樓	相約到 5 月的蛇展時	ヘビねえ…～	戀愛值中升。
	相約到 6 月的蜥蜴展時	トカゲ…いる～	戀愛值中升。
	前往看女裝時	ちょっと前は～	
	購買小飾物（1/3 機會率）	光り物、あんま～	
	購買小飾物（1/6 機會率）	そういえば～	
	購買小飾物（1/2 機會率）	そのうち、こう～	戀愛值小升。
泳池	1/3 機會率	今日は少ない～	
	1/6 機會率	ふぅ…どう？～	選擇「プロポーション～」會令戀愛值中升。
	1/2 機會率	ここって親子～	
CLUBHOUSE	1/3 機會率	ウフ、楽しい～	戀愛值中升。
	1/6 機會率	暗くてよく～	
	1/2 機會率	どう？俺の～	戀愛值小升。
雞尾酒吧	初次來到時	来るには来た～	10/1 前來到會出現靜止畫像。
	1/4 機會率	アラ…この～	
	之後，1/12 機會率，只會發生一次	このカクテル～	戀愛值中升，會認識了酒保。
	1/6 機會率	う～ん～	飲日本酒系的雞尾酒。
	其他情況	う～ん～	飲洋酒系的雞尾酒。

延長約會

發生條件	最初的對白	選擇分支與狀態值的變化
11 月的星期六、砂緒的親密值為全女角的 3 位以內	この町で～	當砂緒的戀愛值比春香為高時、會令戀愛值小升。
10/1 之後，當未與砂緒接吻、砂緒的親密值為全女角中最高	私…昔から～	接吻後戀愛值會中升，之後選擇「マジメな砂緒」會令戀愛值小升。
12 月的星期日、砂緒的戀愛值為全女角中最高	幸せって～	會令戀愛值小升。
其他情況	おぼえてる～	戀愛值小升。

安井舞美MAIMI YASUI





ENDING一覽

ENDING內容	發生條件
交往・親近	確定女主角為舞美，舞美的戀愛值在全部女角中最高。
交往・大小姐	確定女主角為舞美
上班的火車上	未能達成以上條件的情況、舞美的親密值在3位主女角以外的所有女角中3名以內。

特殊ENDING	發生條件
舞美與尚子	舞美與尚子的親密值在全部女角中的4名以內，舞美與尚子均並非確定女主角。

EVENT及選擇分支DATA

代號	日期／星期	時間限制	地點	發生條件	選擇分支及狀態值之改變
01	4/15	傍晚	緋色館		
02	4/20-4/21	14:00-18:30	桜咲高校		選擇「マイミー〜」會令親密值小升。
03	4/20-4/30 假日	13:00-16:00、19:00-21:00	VAVA 大樓	最多一日一次、最多發生2次	第1次可取得蛇展、第2次可取得蜥蜴展的入場券，兩次均可令親密值小升。
04	4/20-5/31 假日	20:00-22:00	便利店	1/2 機會率發生	選擇「おごる〜」會令親密值小升、選擇「おごってやらない〜」會令親密值小降。
05	4/20-6/29	21:00-23:00	舞鶴站	只會在晴天時發生	會令親密值小升。
06	4/27-6/28	15:00-17:00	桜咲高校	約2/5 機會率發生，可多次發生	會令親密值小升。
07	5/1 星期六	夜	緋色館		
08	5/1-5/31	傍晚		晴天當送花的兼職、同時是舞美拿着酒的時候有1/4機會率發生，最多發生2次	
09	5/1-5/31 假日	12:00-16:00	舞鶴公園		選擇「追わない」會令親密值小升。
10	5/1-5/31 假日以外的星期六	12:00-13:30	桜咲高校		選擇「引き越し〜」會令親密值小升、選擇「とりあえず〜」會令親密值小降。
11	5/14-5/24 星期四	23:00	尚子的家		選擇「当然さ〜」會令親密值小升、選擇「マイミー〜」會令戀愛值小升。
12	6/1-6/29 假日	17:00-20:00	桜咲站		選擇「すっかり〜」或「まあ〜」會令親密值小升、選擇「そんなに〜」會令親密值小降。
13	6/1-10/31 星期三、四	傍晚		選擇在健身中心兼職時有1/4 機會率發生	
14	6/9	9:00-19:00	桜咲女子短大	只限已認識舞美、尚子、チカ、美紀、而4人之中以舞美的戀愛值為最高時發生	會令戀愛值中升。
15	6/9	12:00-22:00	舞鶴公園		選擇「サンキュ〜」會令戀愛值大升。
16	6/16	19:00-19:45	高宮大樓		會令親密值小升。
17	6/30	9:50	OCEANATHENA	舞美達成條件成為前編女主角	
18	10/1	19:50	CLUBHOUSE	舞美為前編女主角	會令戀愛值小升。
19	11/3	晨早	桜咲高校	與陣前來文化祭，當舞美的戀愛值比尚子及春香為高時便會發生	會令戀愛值小升。
20	11/3	19:00-21:00	桜咲站	先選擇「行ってみよう〜」，之後若舞美的戀愛值比尚子及春香為高時便會發生	會令戀愛值小升。
21	11/4	深夜	醫院	11月的分支選擇哲哉入院的狀況，而舞美的戀愛值為所有女角中最高、並於RANK 4以上	會令戀愛值小升。
22	11/15	深夜	緋色館主角房間	舞美的戀愛值為所有女角中最高時	會令戀愛值小升。
23	11/16-11/17	10:00-15:00	醫院	舞美從陣口中得知哲哉已回復意識。最初在醫院前會遇上陣，但再一次前從醫院前則會遇上舞美	最初會無條件令戀愛值小升，當舞美從哲哉的病房回來時選擇「ケーキを〜」、之後再選擇「にこやかに〜」會令戀愛值中升；之後若戀愛值達RANK 5以上會令戀愛值中升、其他情況時則戀愛值小升，最後在離開時戀愛值會再小升。
24	12/1-12/8 假日	20:00-23:00	緋色館前	在20:00-23:00期間從外回到緋色館、舞美為確定女主角	
25	12/9-12/11	夜	舞鶴公園	仍未到過舞美的家時會發生	
26	12/10	夜	舞美的家	發生了事件25	
27	12/14-12/15	10:00-18:00	桜咲高校		
28	12/15	深夜	緋色館主角房間		
29	12/20	傍晚	舞鶴站	這天沒有兼職時發生	
30	12/20	深夜	緋色館	未發生事件26時發生	
31	12/21	晨早〜	舞美的家	在事件26、27中選擇「うん、お邪魔〜」時發生	
32	12/21	晨早〜	緋色館主角房間	在事件26、27中選擇「いや、遠慮〜」時發生	
33	12/21	深夜	緋色館主角房間	發生了事件31或32	
34	12/22	16:00-18:00	桜咲高校	在16:00-18:00前往高校時被舞美表白	
35	12/22	深夜	緋色館主角房間	未被舞美表白時發生	
36	12/23	12:00-19:00	桜咲高校・桜咲站	到兩個地方的任何一個也會發生	
37	12/23	深夜	緋色館主角房間	未發生事件32時發生	
38	12/24	晨早	緋色館主角房間		

約會及延長約會DATA

約會

地點	發生條件・其他	最初的對白	選擇分支與狀態值的變化
水族館	初次來到時	ちょっとお！〜	戀愛值小降×2。
	第2次來到時	また連れ込まれ〜	戀愛值小降。
	第3次來到時	どう？何度〜	
	10/1之後1/3機會率	ねえ！ねえ！〜	戀愛值小升。
	第4次之後1/6機會率	水族館ってさ〜	戀愛值小升。
	第4次之後1/2機會率	魚見てるだけ〜	戀愛值中升。
保齡球場	初次來到時	ボーリング〜	戀愛值小降。
	第2次來到時	ま、ボーリン〜	戀愛值小降。
	第3次來到時	よいッと!!〜	選擇「玉が走るように〜」會令戀愛值小升。
	第4次來到時	やった！〜	戀愛值小升。
	第4次以上來到時	面白いね〜	選擇「そろそろ帰ろう〜」會令戀愛值小升、選擇「もう1ゲーム〜」會令戀愛值中升。
遊戲機中心（相性診斷）	戀愛值在RANK 5以上時	アタシとアナタ〜	戀愛值中升。
	戀愛值在RANK 4以上時	まぁ〜そんな〜	戀愛值小升。
	戀愛值在RANK 3以上時	まぁ精進が〜	
（夾公仔機）	夾公仔失敗時	もーっ!!へた〜	戀愛值小降。
VAVA大樓	相約到5月的蛇展時	なっなにソレ〜	戀愛值大降。
	相約到6月的蜥蜴展時	あのね、チケ〜	戀愛值大降。
	前往看女裝時	自分じゃあんま〜	戀愛值小降。
	購買小飾物（1/3機會率）	まぁアタシ〜	
	購買小飾物（1/6機會率）	母さんがハデ〜	
	購買小飾物（1/2機會率）	宝石なんて〜	
泳池	1/2機會率	あんたさぁちっ〜	戀愛值中降。
	1/2機會率	あんたさぁなん〜	選擇「オマエのことを〜」會令戀愛值中升；在顯示「アタシがアンタと〜」後，若戀愛值在RANK 4以上時戀愛值中升、若戀愛值在RANK 4以下時戀愛值小升。
CLUBHOUSE	10/1之後，哲哉未入院的狀態下初次來到時	あ、あああ〜	
	10/1之後，哲哉未入院的狀態下第2次來到時	はう〜	
	1/2機會率	ねぇ踊る〜	
	1/2機會率	私いちょっと〜	
雞尾酒吧	舞美因為未成年所以不能去		

延長約會

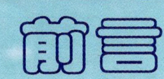
發生條件	最初的對白	選擇分支與狀態值的變化
星期六的時候、聽到哲哉退院的事	あのさ…サン〜	選擇「あの時は俺も〜」會令戀愛值小升。
11月或12月的星期日、舞美的戀愛值在RANK 5以上	あんたさ〜	會令戀愛值中升。
星期日、舞美的親密值在全女角之中3名以內	マイミーって〜	選擇「キュンとなる〜」或「トキッとする〜」會令戀愛值小升。
其他情況	ねえねえ〜	會令戀愛值小升。

製造商：ASCII　　發售日：發售中
價格：6800日圓（CD-ROM 3枚組）　記憶：1～15 Block
SLG／MEM

Present by：山寺良牙

「真實的愛情」由此起
真愛物語 2
～True Love Story2～





前言

上期刊出其中兩位女角的事件表及攻略分析，今期便會刊出另外四位女角，想追求她們，與她們有個美好結局的話便得留意了！



人物事件表（專家級）

用你的愛去改變她的弱點——深山草苗「CV：飯塚雅弓」

班級：1年2組（中四B班）
上學方法：騎單車
喜歡的話題：相片、書
所屬學會：攝影學會

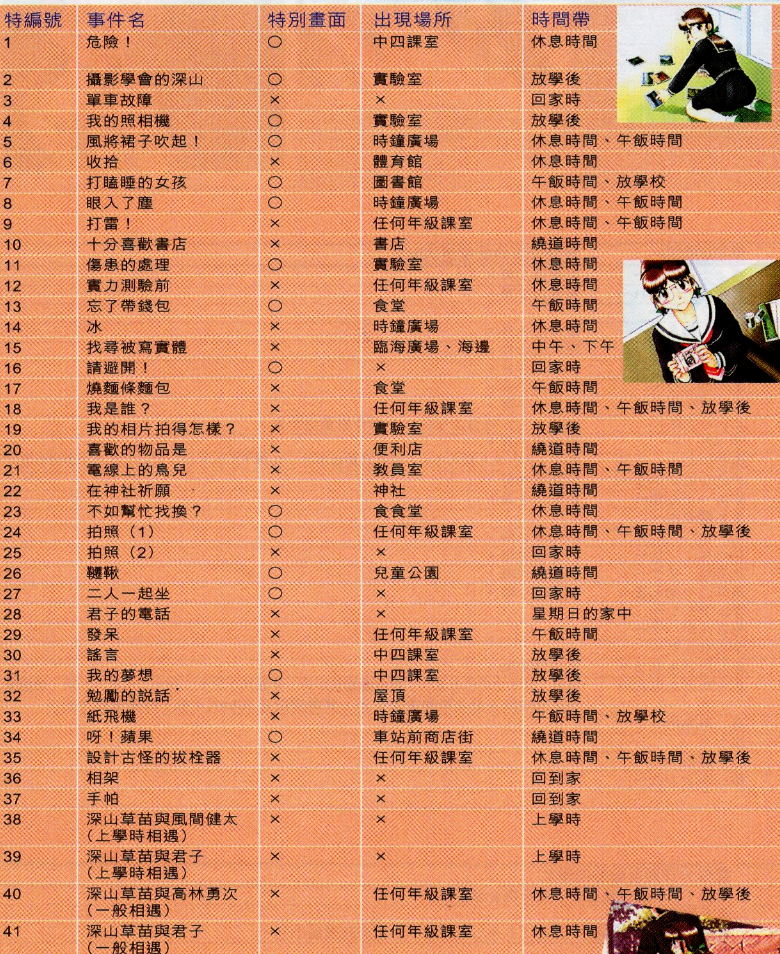


分析：深山草苗是主角妹妹「君子」的同級生，性格及行為方面比較笨拙，經常會出現「忘記了甚麼」或「跌倒」這類的事；平日方面，由於她是所屬攝影學會，所以除了休息時間於「中四課室（1年教室）」外，其餘時間均會在攝影學會場地「實驗室（理科室）」多，至於放學後，她則比較喜歡到「書店（書屋）」去看書比較多；假日方面，早上多於「車站前商店街（駅前商店街）」，正午則是「便利店（コンビニ）」，下午就是「書店（書屋）」。

會話方面，既然然是攝影學會的話，「相片（写真）」是離不了的話題，另外「學校」、「學會（クラブ）」、「興趣（趣味）」也是不錯的選擇，不過留意，當與她的親密度到達一定程度後，盡量不要使用太多如「凝望她（見つめる）」、「握著她的手（手を握る）」，這樣反會令她太過害羞而逃去的；禮物方面，最好的選擇則是「拼圖（ジグソーパズル）」及對於她最有用的「摩擦膏（バンソンコウ）」。



特別事件表



特編號	事件名	特別畫面	出現場所	時間帶	所需好感度	其他條件
1	危險！	○	中四課室	休息時間	×	接近喜歡類別、根據運動值出現不同畫面、1235日發生
2	攝影學會的深山	○	實驗室	放學後	×	1、2、3、5日發生
3	單車故障	×	×	回家時	×	3～12日發生
4	我的照相機	○	實驗室	放學後	F、H、I	×
5	風將裙子吹起！	○	時鐘廣場	休息時間、午飯時間	I以外	只限3學期的晴天日子
6	收拾	×	體育館	休息時間	C、F	9日以外
7	打瞌睡的女孩	○	圖書館	午飯時間、放學校	E、F	×
8	眼入了塵	○	時鐘廣場	休息時間、午飯時間	E、F	×
9	打雷！	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間	E、F	只限1學期陰天日子
10	十分喜歡書店	×	書店	繞道時間	F、H	×
11	傷患的處理	○	實驗室	休息時間	E、F、H	×
12	實力測驗前	×	任何年級課室	休息時間	E、F、H	5～8日發生
13	忘了帶錢包	○	食堂	午飯時間	E、H	×
14	冰	×	時鐘廣場	休息時間	E、H	只限2學期
15	找尋被寫實體	×	臨海廣場、海邊	中午、下午	D、E、F、G、H	×
16	請避開！	○	×	回家時	G、H	×
17	燒麵條麵包	×	食堂	午飯時間	C、E、G	星期六以外
18	我是誰？	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	B、C	×
19	我的相片拍得怎樣？	×	實驗室	放學後	D、E	×
20	喜歡的物品是	×	便利店	繞道時間	B、D、E	×
21	電線上的鳥兒	×	教員室	休息時間、午飯時間	G	×
22	在神社祈願	×	神社	繞道時間	G	×
23	不如幫忙找換？	○	食食堂	休息時間	D、G	×
24	拍照（1）	○	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	D、G	9日以外
25	拍照（2）	×	×	回家時	×	發生過事件『24』
26	鞦鞦	○	兒童公園	繞道時間	B	×
27	二人一起坐	○	×	回家時	B	使用單車以外上學
28	君子的電話	×	×	星期日的家中	D	×
29	發呆	×	任何年級課室	午飯時間	D	星期六以外、9日以外
30	謠言	×	中四課室	放學後	A	發生過事件『38』
31	我的夢想	○	中四課室	放學後	A	19日以後、星期六以外、只限晴天日子
32	勉勵的說話	×	屋頂	放學後	A	19日以後、只限晴天日子
33	紙飛機	×	時鐘廣場	午飯時間、放學校	A	19日以後、星期六以外
34	呀！蘋果	○	車站前商店街	繞道時間	A	19日以後
35	設計古怪的拔栓器	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	B、C、D、E、F、G	20日發生（收到禮物）
36	相架	×	×	回到家	A	20日發生（收到禮物）
37	手帕	×	×	回到家	A	20日發生（收到禮物）
38	深山草苗與風間健太（上學時相遇）	×	×	上學時	C、E、G	1日以外
39	深山草苗與君子（上學時相遇）	×	×	上學時	D、G	1日以外
40	深山草苗與高林勇次（一般相遇）	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	E	×
41	深山草苗與君子（一般相遇）	×	任何年級課室	休息時間	B、D	×
42	深山草苗與君子（放學時相遇）	×	×	回家時	B、C	×

由友好的中學同學發展至戀人關係——波多野葵「CV：夏樹リオ」

班級：2年1組（中五A班）

上學方法：步行

喜歡的話題：藝能

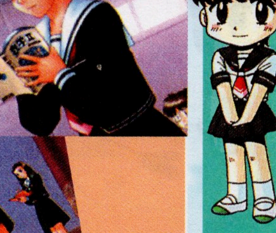
所屬學會：戲劇學會

分析： 波多野葵原是主角的初中同學，後來更一起上高中，所屬戲劇學會，由於她的性格好勝心強且給人是男孩的印象比較多，結果在學會中她也是飾演男性角色為多，而且在下級生有十分高的名氣，平日除了正午她在食堂外，基本上只是往戲劇學會練習場地「中六課室（3年教室）」便可；另外她亦喜歡玩格鬥遊戲，所以放學後她多於「遊戲機中心（ゲームセンター）」出現。假日則是「車站前商店街（駅前商店街）」、「臨海廣場」，下午則喜歡到「海邊（浜辺）」放狗。

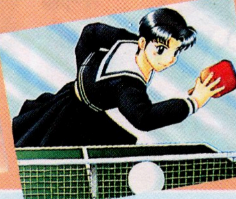
會話方面，喜歡的種類只有「藝能」一項，所以在最初開始關係時，除了喜歡的話題外，亦多積極的說多些其他的話題，例如：「天氣」、「食物（食べ物）」、「クラブ」之類會給她較好的印象，當有進一步關係後，「學校」、「運動（スポーツ）」、「去向（進路）」也是不錯的選擇，要留意一點，以上三個話題連續使用（例：まぐろ+まぐろ）的話，會出現意想不到的對話也說不定；禮物方面則可選「裁縫套裝（裁縫セット）」及「狗糧（ドッグフード）」。

特別事件表

編號	事件名	特別畫面	出現場所	時間帶	所需好感度	其他條件
1	喂！喂！	○	中五課室	午飯時間	×	1、2日發生、星期六以外
2	與狗散步	○	海邊	繞道時間	×	1、2日發生
3	家課	×	×	第3節休息時間	×	接近喜歡類別、1、2日發生
4	有否見過かすみ	×	×	回家時	×	2～12日發生
5	不要逃避打掃	×	中五課室	放學後	I	遇到葵3次以上
6	在遊戲機中心發怒	○	遊戲機中心	繞道時間	I	×
7	將婆婆的護符	×	神社	繞道時間	E、I	×
8	在臨海廣場	×	臨海廣場	繞道時間	F、H、I	×
9	用扇子取涼	○	中五課室	休息時間	I以外	只限1學期
10	不能再啟的課室	×	中六課室	放學後	F	1～17日發生
11	不如打乒乓球	○	道場	午飯時間	C、F	×
12	知否剪了髮？	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間	H	星期六以外
13	悲鳴是！	×	中六課室、教員室	放學後	E、F、H	7～13日只限中六課室
14	不能再啟的課室（特別）	×	中六課室	放學後	E、F、H	CLEAR遊戲10次以上、1～17日發生
15	實力測驗前	×	任何年級課室	休息時間	E、F、H	7、8日發生
16	刺身定食	○	食堂	午飯時間	E、H	星期六以外
17	光是站在閱讀要留意	×	書店	繞道時間	E、H	×
18	被叫到教員室	×	學校內	休息時間	C	×
19	我是誰？	○	任何年級課室	休息時間、午飯時間	B、C	星期六以外
20	咖哩飯爭奪戰	×	食堂	午飯時間	B、C	星期六以外
21	戲劇學會的練習	○	體育館	放學後	E	6～12日以外沒特別畫面
22	與狗散步	×	海邊	下午	E	×
23	尖尖的霜柱	×	泳池	休息時間	E	只限2學期
24	情信	×	×	回家時	E	×
25	下一年也	×	時鐘廣場	休息時間	E、G	只限3學期、星期六以外
26	救命！（1）	○	×	上課中	B、E	7、8、10～14日、只限星期二、四、六發生
27	救命！（2）	×	×	第3節休息時間	×	發生過事件『26』
28	波多野葵與君子是	○	中四課室	休息時間	D、E	×
29	逃走的波多野葵	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間	D、G	星期六以外
30	正在縫衣	○	中五課室	休息時間、午飯時間	D、G	12日以後、星期六以外、遇到葵6次以上發生
31	戲劇學會的戲服	×	車站前商店街	上午	D、G	1～17日發生
32	波多野葵的多管閒事（1）	×	任何年級課室	午飯時間	B	19日以後、星期六以外
33	波多野葵的多管閒事（2）	×	×	放學後	×	發生過事件『32』
34	波多野葵的多管閒事（3）	○	×	回家時	×	發生過事件『33』
35	實際是怎樣？	×	任何年級課室	放學後	D	×
36	練習對手	○	中六課室、教員室	放學後	A	19日以後
37	勉勵的說話	×	屋頂	放學後	A	19日以後
38	想著事情	○	運動場	放學後	A	19日以後、只限晴天日子
39	相性占卜	×	遊戲機中心	繞道時間	A	19日以後
40	遊戲軟件	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	B、C、D、E、G	20日發生（收到禮物）
41	鞋	×	×	回到家	A	20日發生（收到禮物）
42	波多野葵與君子（上學時相遇）	×	×	上學時	F、H、I	1日以外
43	波多野葵與沢田璃未（一般相遇）	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	F、H、I	星期六以外
44	波多野葵與高林勇次（一般相遇）	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	C、E、G	星期六以外
45	波多野葵與君子（一般相遇）	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	B、C、D、G	星期六以外
46	波多野葵與安藤桃子（上學時相遇）	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	E	星期六以外













用愛去打動她冷漠的心——沢田璃未「CV：長沢美樹」

班級：2年1組（中五A班）

上學方法：步行

喜歡的話題：動物、自然、相片

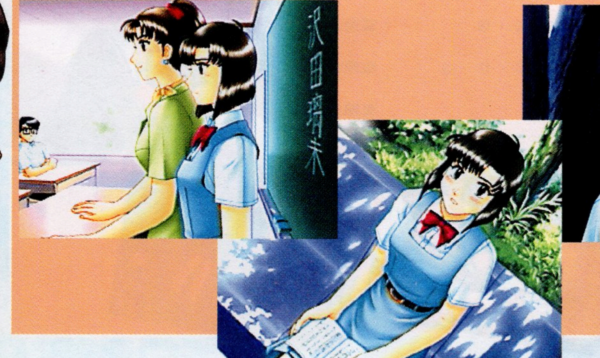
所屬學會：無所屬

分析： 向她攻略的主旨當然亦是「轉校」為主，由於她曾多次轉校，令她不再想交朋友，當然最麻煩的亦是她封閉了自己的心，不過如果主角用積極的態度去接待她的話，是可以將這個打破的，例如積極的與她交談；雖然看上去她是十分冷漠，但實際上她是喜歡小動物的，會話方面，當然亦以「動物」、「自然」、「相片」為主，當有一定關係後，反不太適用這類的話題，用回一些關心她的話題，例如「學會（クラブ）」、「食物（食べ物）」之類會較好。平日除了正午於「泳池（プール）」出場外，她大多於「屋頂（屋上）」出現，放學則喜歡到「海邊（浜辺）」去散心；假日方面「車站前商店街（駅前商店街）」、「海邊（浜辺）」、「臨海廣場」則是她常到的地方；禮物以「風景相集（風景写真 集）」及「動物扣針（動物ブローチ）」為好。



特別事件表

編號	事件名	特別畫面	出現場所	時間帶	所需好感度	其他條件
1	麥色的帽子	×	海邊、臨海廣場	上午	×	接近喜歡類別、4日發生
2	轉校生	○	×	早上	×	發生過事件『1』、5日發生
3	哀愁的轉校生（1）	○	屋頂	休息時間	×	發生過事件『2』、5日發生
4	哀愁的轉校生（2）	○	屋頂	午飯時間	×	發生過事件『3』、5日發生
5	轉校生（1）	○	×	早上	×	5日發生
6	轉校生（2）	×	×	回家時	×	發生過事件『5』、5日發生
7	經常只有一人（1）	○	時鐘廣場	午飯時間	E、F、H	發生過事件『4』、1～17日發生
8	經常只有一人（2）	○	時鐘廣場	午飯時間	E、F、H	發生過事件『6』
9	泳池後的野貓	○	泳池	午飯時間	×	發生過事件『8』、1～17日發生
10	婆婆與沢田璃未	○	×	上學時	×	發生過事件『7或8』、1～17日發生
11	焚化爐（1）	×	中五課室	放學後	×	發生過事件『9或10』、1～17日發生、星期六以外
12	焚化爐（1）	×	中五課室	放學後	×	發生過事件『9或10』、1～17日發生、星期六以外
13	加入美術學會？	×	美術室	放學後	I	1～13日發生
14	一起吃吧（1）	×	屋頂	午飯時間	F、H、I	星期六以外
15	一起吃吧（1）	×	屋頂	午飯時間	C、G	發生過事件『14』、星期六以外
16	朗讀	○	×	上課中	F、H	學習能力2以下、9日以外
17	避雨	○	神社	繞道時間	F、H	只限陰天日子
18	運動褲的顏色	×	體育館	休息時間	E、F、H	9日以外
19	風將裙子吹起！	○	屋頂	休息時間、午飯時間	I	只限晴天日子
20	畫集	○	圖書館	放學後	C	×
21	餵鴿子	○	臨海廣場	繞道時間	E	×
22	我是誰？	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	B、C	×
23	海邊散步	×	海邊	中午、下午	C、E、G	×
24	購物	×	車站前商店街	繞道時間	E、C、D、E、G	×
25	神社的樹	×	神社	繞道時間	B、C	×
26	便利店的晚飯	×	便利店	繞道時間	D、G	×
27	一起吃飯	○	×	自家	A	發生過事件『26』
28	泳衣	×	泳池	休息時間	B	9日以外
29	蟬	×	運動場	午飯時間、放學後	B、E	×
30	向日葵	○	時鐘廣場	午飯時間	D	×
31	兄妹	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間	B、D	×
32	入道雲之後……	○	屋頂	午飯時間	A、B、D	19日以後
33	加入美術學會	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間	×	發生過事件『32』後經過兩日以上
34	加入美術學會（強制）	×	泳池	休息時間、午飯時間	×	發生過事件『32』後經過兩日以上、22日以後
35	轉校是……	×	屋頂	午飯時間	A	19日以後
36	沢田璃未早退（1）	×	保健室	休息時間	A	19日以後
37	沢田璃未早退（2）	×	×	晚上	×	發生過事件『36』
38	這處是否沒人的？	○	食堂	午飯時間	A	19日以後
39	水彩畫集	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	B、C、D、E、G	20日發生（收到禮物）
40	沢田璃未所畫的畫	×	×	回到家	A	20日發生（收到禮物）
41	沢田璃未與麻生優子先生（一般相遇）	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	C、E、F、G、H、I	×





天真無邪的戀愛世界觀——丘野陽子「CV：今井由香」

班級：2年2組（中五B班）
上學方法：騎單車
喜歡的話題：星座、自然、遊戲機
所屬學會：游泳學會

分析：所屬游泳學會的丘野陽子，放學後到「泳池(プール)」基本上是一定見到她，而平日休息時間大多於「食堂」、午飯則於「運動場(グラウンド)」；至於假日方面，則以「兒童公園」、「海邊(浜辺)」、「遊戲機中心(ゲームセンター)」為主；回家時會話，基本除了有關學校及學習的話題外，其他有關課外的話題她均會接受，另外由於她不容易因太害羞而逃走，取得一定開係後，可多用「凝望她(見つめる)」、「握著她的手(沢田璃未)」來提升其好感。

小心連鎖事態

對「丘野陽子」攻略最留意的是會有一連串的事件發生，而且不發生某些事件的話便不能約會她，當然最頭痛的是會影響到能否與她有個美好的結局，不想發生該情況的話，請留意一下「丘野陽子的連鎖事件關係圖」。

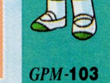


特別事件表

編號	事件名	特別畫面	出現場所	時間帶	所需好感度	其他條件
1	遲到了！	×	×	上學時	×	接近喜歡類別、2、3日發生
2	濕透了（1）	○	泳池	放學後	×	1、2日發生
3	濕透了（2）	×	×	回家時	×	發生過事件『2』
4	被單車直撞過來（1）	○	×	上學時	×	3～12日發生
5	被單車直撞過來（2）	×	學校內	放學後	×	發生過事件『4』
6	穿著泳衣到處走（1）	×	中五課室	放學後	×	發生過事件『1或3』、5～9日發生
7	我的家在這附近（1）	×	×	回到家	×	發生過事件『6』
8	爬上樹	○	中五課室	午飯時間	×	發生過事件『7』、5～10日發生、星期六以外、只限晴天日子
9	跨坐肩上救出小貓	○	泳池	休息時間	×	發生過事件『8』、6～12日發生、只限晴天日子
10	穿著泳衣吃飯？	×	食堂	午飯時間	×	發生過事件『9』、5～9日發生、星期六以外
11	被叫要剪掉頭髮	×	泳池	放學學後	×	發生過事件『9』、7～13日發生、遇過丘野陽子1次以上
12	游泳學會很苦悶	×	中五課室	放學後	×	發生過事件『11』、8～17日發生、星期六以外
13	有好好的到學會	×	×	上學時	×	發生過事件『12』
14	古怪的泳衣十分標奇立異	○	泳池	放學後	×	發生過事件『13』、12～16日發生、星期六以外
15	丘野陽子游泳大會	×	×	早上	×	發生過事件『14』
16	被罵了……	×	中五課室	休息時間	×	發生過事件『15』、14～17日發生
17	是否要離開游泳學會嗎？	○	泳池	放學後	×	發生事件『16』當日、14～17日發生
18	繼續所屬游泳學會	×	×	回到家	×	發生事件『17』
19	穿著泳衣到處走（2）	×	中五課室	放學後	×	發生事件『5』、5～10日發生
20	我的家在這附近（2）	×	×	回到家	×	發生事件『19』
21	水龍卷	○	運動場	午飯時間	×	發生事件『20』、5681314日、星期六以外
22	以兄妹身份說兄弟的話	×	中五課室	休息時間	×	發生事件『20』、7～12日發生
23	鄉下的菜	×	×	回到家	×	發生事件『22』、4～17日發生、星期六以外
24	在海面上的是甚麼？（1）	○	海邊	繞道時間	D、G、H	發生事件『23』、5～17日發生
25	多謝你的菜	×	×	上學時	×	發生事件『23』
26	究竟似誰？（1）	×	中五課室	休息時間	×	發生事件『25』、8～14日發生、遇過丘野陽子1次以上
27	究竟似誰？（2）	×	×	回家時	×	發生事件『26』
28	最近心情總是……	×	泳池	放學後	×	發生事件『27』、10～17日發生
29	與狗交談	○	兒童公園	繞道時間	×	發生事件『28』、12～17日發生
30	終於知道似誰！	×	×	早上學校	×	發生繞路約會事件『いないいないば～』、13～17日發生
31	能否看到呢？	○	屋頂	午飯時間	×	發生事件『30』、19日以後發生、星期六以外
32	中午的游泳	×	泳池	午飯時間	×	發生事件『31』、19日以後發生、星期六以外
33	回去鄉下？	×	屋頂	放學後	×	發生事件『32』、19日以後發生
34	新娘	×	中五課室	休息時間、午飯時間	A	發生事件『18或33』、19日以後發生、星期六以外
35	哇！危險！	○	屋頂	休息時間、午飯時間	A	發生事件『18或33』、19日以後發生、星期六以外
36	因為是泳衣所以沒問題	○	時鐘廣場	休息時間、午飯時間	A	發生事件『18或33』、19日以後發生、星期六以外、只限晴天日子
37	在神社大叫	×	神社	繞道時間	C、E、F、G、H	8～17日發生
38	黃瓜	○	家政室	午飯時間	I以外	星期六以外
39	單車GO！	×	×	上學時	A、I以外	5～17、19、20、21日乘巴士上學
40	在海面上的是甚麼？（2）	○	海邊	繞道時間	B、C、F	5～17日發生
41	我是誰？	○	中五課室	休息時間	C、G	1～17日發生、星期六以外
42	新鮮蔬菜	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	B、C、D、E、G	20日發生（收到禮物）
43	手錶	×	×	回到家	A	20日發生（收到禮物）



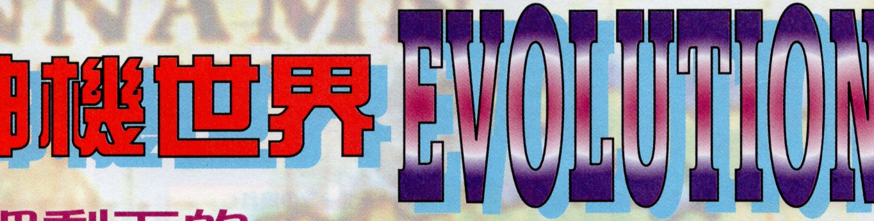
餘下的「香坂麻衣子」、「中里佳織」、「風間こだち」、「端木あゆみ」有機會的話再刊出。



雖然分域於兩地，但兩心是緊扣的。

製造商：STING
發售日：1月21日（發售中）　售價：5800日圓
RPG／MEM

文：積奇



神機世界 EVOLUTION

把剩下的一個迷宮完成

……續上期，把遊戲完成（打倒奧京）後，剩下的一個迷宮便會開放，而這個亦會是最大的迷宮。只要玩者把這個迷宮也完成後，便可以進行正式的還債大行動，因為這時所有的迷宮亦會開放給玩者進行冒險之用，大家努力啊！




■把剩下的一個迷宮完成，其餘的迷宮亦會開放。

武器 LIST

馬克專用部件

馬克專用的部件有攻擊系亦有回復系，能適應不同的狀態變化，真不愧為主角！

名稱	攻擊力	防禦力	命中率	回避率	速度	運	改造費用	説明
ハンドパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	馬克最初裝備的武器，使用CYFRAME之拳作攻擊，可給予單一隻敵人極大的損傷，又或是對敵人全體造成一定的攻擊力，可因應不同的局面而作出攻擊。
ハンドパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	2000	
ハンドパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	4000	
ハンドパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	8000	
ハンドパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	12000	
ハンマーパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	利用巨鎚向敵人攻擊的必殺技，使單一隻敵人受到Status變化的機率頗高。
ハンマーパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	2000	
ハンマーパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	4000	
ハンマーパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	8000	
ハンマーパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	12000	
岩石パーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	在敵人的上空出現岩石的攻擊，是一次可攻擊多名敵人的必殺技。
岩石パーツLv 2	20	0	0	0	0	0	2000	
岩石パーツLv 3	30	0	0	0	0	0	4000	
岩石パーツLv 4	40	0	0	0	0	0	8000	
岩石パーツLv 5	50	0	0	0	0	0	12000	
炎ハンドパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	使出炎屬性的必殺技，除了對炎系弱的怪獸有著一定攻擊力外，自己本身亦有著這一系的耐性。
炎ハンドパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1000	
炎ハンドパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	2000	
炎ハンドパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	4000	
炎ハンドパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	6000	
冰ハンドパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	使出冰屬性的必殺技，除了對冰系弱的怪獸有著一定攻擊力外，自己本身亦有著這一系的耐性。
冰ハンドパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1000	
冰ハンドパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	2000	
冰ハンドパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	4000	
冰ハンドパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	6000	
雷ハンドパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	使出雷屬性的必殺技，除了對雷系弱的怪獸有著一定攻擊力外，自己本身亦有著這一系的耐性。
雷ハンドパーツLv 2	10	0	0	0	0	0	1000	
雷ハンドパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	2000	
雷ハンドパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	4000	
雷ハンドパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	6000	
スプレーパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	向敵人噴射特殊Gas作攻擊，可使敵人進入狀態異常的狀態。
スプレーパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1500	
スプレーパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	3000	
スプレーパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	6000	
スプレーパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	9000	
移動ハンドパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	在戰鬥中強制己方或敵人進行隊形的變更。
移動ハンドパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1000	
移動ハンドパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	2000	
移動ハンドパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	4000	
移動ハンドパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	6000	
回復ハンドパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	戰鬥中回復己方的體力和異常狀態。
回復ハンドパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	2000	
回復ハンドパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	3000	
回復ハンドパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	8000	
回復ハンドパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	12000	
スチールパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	在戰鬥中使出奪取敵人道具和體力之必殺技。
スチールパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1500	
スチールパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	3000	
スチールパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	6000	
スチールパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	9000	

蓮妮亞專用武器

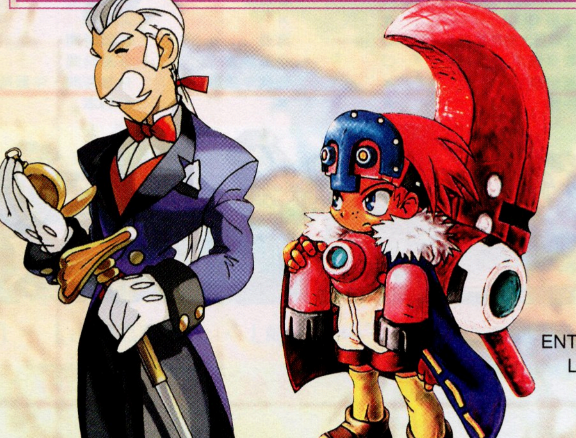
蓮妮亞的武器全都是煎Pan，面對著強力的敵人時便會顯得不大有效，這亦是她的弱點之一。

名稱	攻擊力	防禦力	命中率	回避率	速度	運	買／賣價	説明
フライパン	16	0	0	0	0	0	－／20	十分受主婦歡迎的煎Pan
ラッキーフライパン	66	0	-50	0	0	25	－／110	雖命中率低，但容易出到會心一擊。
でこぼこフライパン	38	0	-15	0	0	0	300／75	底部凹凸不平的煎Pan。
シェルのフライパン	55	20	0	0	0	0	－／900	形狀似煎Pan的貝殼，可防止敵人的毒攻擊。
伝説のフライパン	130	0	50	0	0	0	－／350	傳説之廚師所用的煎Pan，可作出炎屬性的攻擊。
使いまれたフライパン	85	0	20	0	0	0	600／150	十分容易上手的煎Pan，有一定命中率。
ヘビーフライパン	210	0	-30	-30	-30	0	－／175	鐵製的煎Pan，由於重的關係，命中率和回避率亦會降低。
ミトン付きフライパン	22	5	0	0	0	0	180／45	有熊仔標誌的煎Pan，有少許防禦力。
玉子焼きフライパン	150	0	0	0	20	0	840／210	用來煎蛋的小型煎Pan，可提升少許速度。
真紅のフライパン	170	0	0	0	0	0	1200／300	燃燒後發出熱力的煎Pan，給予敵人炎屬性攻擊。

古里專用武器

古里所使用的，便是強力的鎗！自幼習鎗的他，在戰鬥時可發揮強大的補助作用。

名稱	攻勢力	防禦力	命中率	回避率	速度	運	買／賣價	説明
舊式銃	30	0	0	0	0	0	80／20	入手的方法不明，只要有一定年紀便可得到。
獵銃	45	0	0	0	0	0	240／60	可單手持的鎗，由於本來是獵鎗的關係，其攻擊力亦十分不俗。
改造銃	140	0	0	0	0	0	700／175	由獵鎗改造，威力亦增加了。
シェルガン	180	0	0	0	12	0	1200／300	由貝殼加工製成，十分輕。
ヘビーガン	240	0	0	0	-5	0	－／225	雖然威力高，但重量亦十分高。
ゴールドメダルガン	100	0	30	0	0	0	－／125	內藏有一枚幸運金幣，容易使出會心一擊。
ファイトガン	105	0	0	0	0	0	400／100	為對怪獸而作出大幅改良的鎗。
イガンダ銃	205	0	-10	-5	0	0	－／175	威力高，但由於鎗身曲的關係，命中率低。
新式銃	75	0	0	0	0	0	－／75	可説是現時最新技術的手鎗。
マッドガン	150	0	100	0	0	0	－／200	超強力的鎗。





青兒專用部件

青兒的專用部件以全體攻擊的部件居多，其攻擊力亦十分不俗。

名稱	攻擊力	防禦力	命中率	回避率	速度	運	改造費用	說明
ブレードパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	是青兒最基本的CYFRAME，有V字和X字兩種特殊範圍的攻擊，十分多變。
ブレードパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	2000	
ブレードパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	4000	
ブレードパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	8000	
ブレードパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	12000	
ジェットパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	利用CYFRAME內的火箭引擎作出身體撞擊，對單一敵人有極大的攻擊力。
ジェットパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1500	
ジェットパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	3000	
ジェットパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	6000	
ジェットパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	9000	
ソーサーパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	放出圓盤作遠距離攻擊，在任何一個位置亦能有相同的攻擊力。
ソーサーパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	2000	
ソーサーパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	4000	
ソーサーパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	8000	
ソーサーパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	12000	
炎ブレードパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	使出炎屬性的必殺技，除了對炎系弱的怪獸有著一定攻擊力外，自己本身亦有著這一系的耐性。
炎ブレードパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1000	
炎ブレードパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	2000	
炎ブレードパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	4000	
炎ブレードパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	6000	
冰ブレードパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	使出冰屬性的必殺技，除了對冰系弱的怪獸有著一定攻擊力外，自己本身亦有著這一系的耐性。
冰ブレードパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1000	
冰ブレードパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	2000	
冰ブレードパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	4000	
冰ブレードパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	6000	
雷ブレードパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	使出雷屬性的必殺技，除了對雷系弱的怪獸有著一定攻擊力外，自己本身亦有著這一系的耐性。
雷ブレードパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1000	
雷ブレードパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	2000	
雷ブレードパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	4000	
雷ブレードパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	6000	
バトルパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	在戰鬥中使自己強化（青兒）
バトルパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1500	
バトルパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	3000	
バトルパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	6000	
バトルパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	9000	
カウンターパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	受到敵人攻擊時會增加攻擊力來返擊。
カウンターパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1500	
カウンターパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	3000	
カウンターパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	6000	
カウンターパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	9000	

柏專用部件

芘柏所用的部件除了以攻擊系居多外，對戰鬥有利，有「運」效果的部件亦十分充實。

名稱	攻擊力	防禦力	命中率	回避率	速度	運	改造費用	說明
ブレットパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	芘柏的標準裝備便是炮擊系的必殺技，任何位置亦有同樣的攻擊力。
ブレットパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	2000	
ブレットパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	4000	
ブレットパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	8000	
ブレットパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	12000	
エネルギーパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	放出能量光線向敵人攻擊。
エネルギーパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	2000	
エネルギーパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	4000	
エネルギーパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	8000	
エネルギーパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	12000	
特殊弾パーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	射出特殊炮彈，使敵人的狀態變化。
特殊弾パーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1500	
特殊弾パーツLv 3	30	0	0	0	0	0	3000	
特殊弾パーツLv 4	40	0	0	0	0	0	6000	
特殊弾パーツLv 5	50	0	0	0	0	0	9000	
炎カートパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	使出炎屬性的必殺技，除了對炎系弱的怪獸有著一定攻擊力外，自己本身亦有著這一系的耐性。
炎カートパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1000	
炎カートパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	2000	
炎カートパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	4000	
炎カートパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	6000	
冰カートパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	使出冰屬性的必殺技，除了對冰系弱的怪獸有著一定攻擊力外，自己本身亦有著這一系的耐性。
冰カートパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1000	
冰カートパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	2000	
冰カートパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	4000	
冰カートパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	6000	
雷カートパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	使出雷屬性的必殺技，除了對雷系弱的怪獸有著一定攻擊力外，自己本身亦有著這一系的耐性。
雷カートパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1000	
雷カートパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	2000	
雷カートパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	4000	
雷カートパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	6000	
スクリューパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	會放出吸力，使敵人失去自由，對戰鬥十分有利。
スクリューパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1500	
スクリューパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	3000	
スクリューパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	6000	
スクリューパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	9000	
サウンドパーツLv 1	10	0	0	0	0	0	／	利用音樂的效果使敵人失去戰鬥力，當中亦有改變隊形的技。
サウンドパーツLv 2	20	0	0	0	0	0	1500	
サウンドパーツLv 3	30	0	0	0	0	0	3000	
サウンドパーツLv 4	40	0	0	0	0	0	6000	
サウンドパーツLv 5	50	0	0	0	0	0	9000	



BOOSTER LIST

Booster的裝備位置和Cyframe的位置相同，裝備後對角色的種種能力會有不同的提升，由於和Cyframe的裝備位置相同的關係，應裝備多少便要細心考慮了。

名稱	攻擊力	防禦力	命中率	回避率	速度	運	說明
攻撃ブースター＋15	15	0	0	0	0	0	攻擊力＋15
攻撃ブースター＋18	18	0	0	0	0	0	攻擊力＋18
攻撃ブースター＋21	21	0	0	0	0	0	攻擊力＋21
攻撃ブースター＋24	24	0	0	0	0	0	攻擊力＋24
攻撃ブースター＋27	27	0	0	0	0	0	攻擊力＋27
攻撃ブースター＋30	30	0	0	0	0	0	攻擊力＋30
攻撃ブースター＋33	33	0	0	0	0	0	攻擊力＋33
攻撃ブースター＋36	36	0	0	0	0	0	攻擊力＋36
攻撃ブースター＋39	39	0	0	0	0	0	攻擊力＋39
攻撃ブースター＋42	42	0	0	0	0	0	攻擊力＋42
攻撃ブースター＋45	45	0	0	0	0	0	攻擊力＋45
攻撃ブースター＋48	48	0	0	0	0	0	攻擊力＋48
攻撃ブースター＋51	51	0	0	0	0	0	攻擊力＋51
攻撃ブースター＋54	54	0	0	0	0	0	攻擊力＋54
攻撃ブースター＋57	57	0	0	0	0	0	攻擊力＋57
攻撃ブースター＋60	60	0	0	0	0	0	攻擊力＋60
攻撃ブースター＋63	63	0	0	0	0	0	攻擊力＋63
攻撃ブースター＋66	66	0	0	0	0	0	攻擊力＋66
攻撃ブースター＋69	69	0	0	0	0	0	攻擊力＋69
攻撃ブースター＋72	72	0	0	0	0	0	攻擊力＋72
攻撃ブースター＋75	75	0	0	0	0	0	攻擊力＋75
攻撃ブースター＋78	78	0	0	0	0	0	攻擊力＋78
攻撃ブースター＋81	81	0	0	0	0	0	攻擊力＋81
攻撃ブースター＋84	84	0	0	0	0	0	攻擊力＋84
攻撃ブースター＋87	87	0	0	0	0	0	攻擊力＋87
攻撃ブースター＋90	90	0	0	0	0	0	攻擊力＋90
攻撃ブースター＋93	93	0	0	0	0	0	攻擊力＋93
攻撃ブースター＋96	96	0	0	0	0	0	攻擊力＋96
攻撃ブースター＋99	99	0	0	0	0	0	攻擊力＋99
防禦ブースター＋15	0	15	0	0	0	0	防禦力＋15
防禦ブースター＋25	0	25	0	0	0	0	防禦力＋25
防禦ブースター＋35	0	35	0	0	0	0	防禦力＋35
防禦ブースター＋45	0	45	0	0	0	0	防禦力＋45
防禦ブースター＋55	0	55	0	0	0	0	防禦力＋55
防禦ブースター＋60	0	60	0	0	0	0	防禦力＋60
防禦ブースター＋70	0	70	0	0	0	0	防禦力＋70
防禦ブースター＋80	0	80	0	0	0	0	防禦力＋80
防禦ブースター＋90	0	90	0	0	0	0	防禦力＋90
防禦ブースター＋100	0	100	0	0	0	0	防禦力＋100
命中ブースター＋15	0	0	15	0	0	0	命中率＋15
命中ブースター＋25	0	0	25	0	0	0	命中率＋25
命中ブースター＋35	0	0	35	0	0	0	命中率＋35
命中ブースター＋45	0	0	45	0	0	0	命中率＋45
命中ブースター＋55	0	0	55	0	0	0	命中率＋55
命中ブースター＋60	0	0	60	0	0	0	命中率＋60
命中ブースター＋70	0	0	70	0	0	0	命中率＋70
命中ブースター＋80	0	0	80	0	0	0	命中率＋80
命中ブースター＋90	0	0	90	0	0	0	命中率＋90
命中ブースター＋100	0	0	100	0	0	0	命中率＋100
回避ブースター＋15	0	0	0	15	0	0	回避率＋15
回避ブースター＋25	0	0	0	25	0	0	回避率＋25
回避ブースター＋35	0	0	0	35	0	0	回避率＋35
回避ブースター＋45	0	0	0	45	0	0	回避率＋45
回避ブースター＋55	0	0	0	55	0	0	回避率＋55
回避ブースター＋60	0	0	0	60	0	0	回避率＋60
回避ブースター＋70	0	0	0	70	0	0	回避率＋70
回避ブースター＋80	0	0	0	80	0	0	回避率＋80
回避ブースター＋90	0	0	0	90	0	0	回避率＋90
回避ブースター＋100	0	0	0	100	0	0	回避率＋100
素早さブースター＋5	0	0	0	0	5	0	速度＋5
素早さブースター＋10	0	0	0	0	10	0	速度＋10
素早さブースター＋15	0	0	0	0	15	0	速度＋15
素早さブースター＋20	0	0	0	0	20	0	速度＋20
素早さブースター＋25	0	0	0	0	25	0	速度＋25
素早さブースター＋30	0	0	0	0	30	0	速度＋30
素早さブースター＋35	0	0	0	0	35	0	速度＋35
素早さブースター＋40	0	0	0	0	40	0	速度＋40
素早さブースター＋45	0	0	0	0	45	0	速度＋45
素早さブースター＋50	0	0	0	0	50	0	速度＋50
運ブースター＋5	0	0	0	0	0	5	運氣＋5
運ブースター＋10	0	0	0	0	0	10	運氣＋10
運ブースター＋15	0	0	0	0	0	15	運氣＋15
運ブースター＋20	0	0	0	0	0	20	運氣＋20
運ブースター＋25	0	0	0	0	0	25	運氣＋25
運ブースター＋30	0	0	0	0	0	30	運氣＋30
運ブースター＋35	0	0	0	0	0	35	運氣＋35
運ブースター＋40	0	0	0	0	0	40	運氣＋40
運ブースター＋45	0	0	0	0	0	45	運氣＋45
運ブースター＋50	0	0	0	0	0	50	運氣＋50



配件 LIST

這些配件除了有增加攻擊力和防禦力的外，亦有防止狀態變化，更有一些是有特殊效果的，把它們裝備了一定不會有損失。

名稱	攻擊力	防禦力	命中率	回避率	速度	運	買／賣價	加工前	裝備角色	說明
防火リング	0	0	0	0	0	0	－／50	／	馬、蓮、青、古、芘	身體發出防禦網，可減低炎屬性的損傷。
防雷リング	0	0	0	0	0	0	－／50	／	馬、蓮、青、古、芘	身體發出防禦網，可減低雷屬性的損傷。
防寒リング	0	0	0	0	0	0	－／50	／	馬、蓮、青、古、芘	身體發出防禦網，可減低冰屬性的損傷。
護身用バッグ	0	25	0	25	0	20	－／100	／	蓮、青、芘	為弱小的女性對抗痴漢而設，女性專用。
盗賊の針金	0	0	20	0	0	0	－／50	／	馬、蓮、青、古、芘	和盜賊之鍵有同樣效果，裝備後可使命中率上升。
フェイスバッジ	0	0	0	0	0	0	－／75	／	馬、蓮、青、古、芘	可增加FP 1.5倍。
先史ペンダント	0	0	0	0	0	0	－／125	／	馬、蓮、青、古、芘	先史時代造的神秘頸鍊，完全防止狀態變化。
先史のブローチ	0	0	0	0	0	0	－／200	／	蓮、青、芘	減輕所有的屬性攻擊，女性專用。
サンタマリア	0	0	0	0	0	12	－／250	／	馬、蓮、青、古、芘	戰鬥中戰鬥不能回復，HP全回復。
わら人形	0	0	0	0	0	0	－／120	／	馬、蓮、青、古、芘	20%機率把自身所受的攻擊還予對手。
イシス像	0	0	0	0	0	0	－／120	／	馬、蓮、青、古、芘	30%機率把自身所受的攻擊還予對手。
クリスタルコア	0	0	0	0	0	0	－／3000	フアージの核	馬、蓮、青、古、芘	所受攻擊中的5%會化為HP回復。
混亂の護符	0	0	0	0	0	0	－／25	／	馬、蓮、青、古、芘	可防止1次混亂的護身符。
マヒの護符	0	0	0	0	0	0	－／25	／	馬、蓮、青、古、芘	可防止1次麻痺的護身符。
ロケット	0	5	0	0	0	3	－／28	／	馬	馬克常常帶在身邊的火箭，當中更有雙親的照片。
懷中時計	0	0	10	5	0	0	－／35	／	古	古里愛用的錶。
幸運のお守り	0	0	0	0	0	5	－／25	／	馬、蓮、青、古、芘	裝備復的效果無人知，但總會有好事發生吧。
四つ葉	0	3	0	0	0	2	－／20	／	馬、蓮、青、古、芘	帶給持有者幸運。
マイスタージンガー	20	10	10	0	0	0	－／75	／	馬、蓮、青、古、芘	熾熱的歌詞和旋律使人戰意提升。
ダイス	0	0	0	0	0	30	－／25	／	馬、蓮、青、古、芘	持有者幸運上升。
毛系の手袋	0	12	0	0	0	0	－／30	／	馬、蓮、青、古、芘	手織的手袋，有防寒作用，能減輕冰屬性的攻擊。
マフラー	0	15	0	0	0	0	－／40	／	馬、蓮、青、古、芘	減輕冰屬性的攻擊。
真紅の蝶ネクタイ	0	0	0	20	4	12	－／85	／	古	古里專用的領帶。
ラブリー人形	0	0	0	0	0	0	－／200	／	馬、蓮、青、古、芘	戰鬥中，回復戰鬥不能和大量HP。
キュート人形	0	0	0	0	0	0	－／125	／	馬、蓮、青、古、芘	戰鬥中，可防止1次戰鬥不能。
目覺まし時計	0	0	0	0	0	0	－／1500	パレオカレノイデスの足	馬、蓮、青、古、芘	防止睡眠。
抗菌マスク	0	0	0	0	0	0	－／1500	テラピードの甲羅	馬、蓮、青、古、芘	防止中毒。
真實のメガネ	0	0	0	0	0	0	－／2000	スペクラーの羽	馬、蓮、青、古、芘	防止敵人的混亂攻擊。
神秘の針	0	0	0	0	0	0	－／2000	モスキトーの羽	馬、蓮、青、古、芘	防止敵人的麻痺攻擊。
冷御シート	0	0	0	0	0	0	－／1200	アルケオの羽	馬、蓮、青、古、芘	對冰攻擊有耐性。
耳せん	0	0	0	0	0	0	－／2000	グランドスター殼	馬、蓮、青、古、芘	防止敵人的洗腦攻擊。
キラキラブレスレット	0	0	0	0	0	0	－／1200	ディノミスクスの足	馬、蓮、青、古、芘	防止敵人的呪攻擊。
ホーリーコンタクト	0	0	0	0	0	0	－／1200	ハルキゲニアの針	馬、蓮、青、古、芘	防止敵人的暗攻擊。
お礼	0	0	0	0	0	0	－／1500	あやしい布切れ	馬、蓮、青、古、芘	防止敵人的封印攻擊。

特別道具LIST

換錢道具

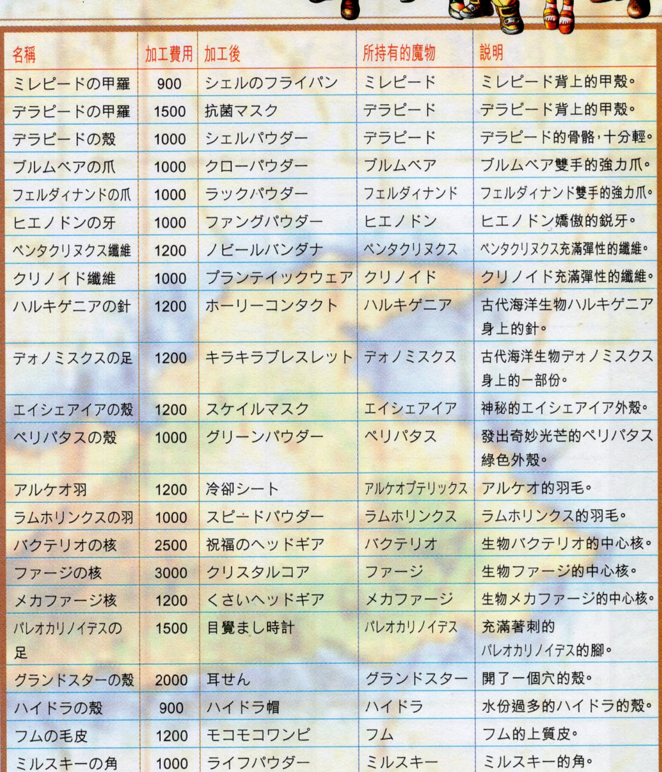
在遺跡之內，有不少道具是公會用作學術研究之用的，而這些道具亦可賣得高價錢。

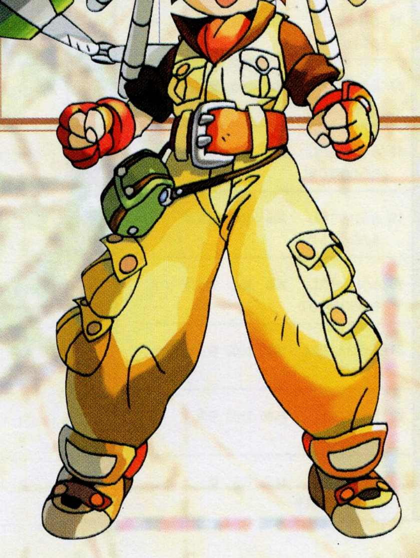
名稱	賣價	説明
こわれたサイフレーム	2000	不能使用的CYFRAME，在所有遺跡內亦可發現。
ポートレート	1000	一幅描繪女性肖像的畫，在HEAVEN遺跡內可發現。
うすい板	1500	在遺跡BLIND和HEAVEN內找得的小木板。
小さな金屬棒	1000	細小的金屬棒，在遺跡DESCENT、SHADES和SHEOL中可找到。
カプセル	1000	一粒裝有透明液體的膠囊，在遺跡BLIND內可找到。
穴あき硬貨	1200	先史文明使用的貨幣，在遺跡SHEOL內可找到。
星之硬貨	400	又是先史文明使用的貨幣，在遺跡DESCENT內可找到。
冰牙結晶	600	牙形的結晶，SHADES遺跡內可找到。
黑炎石	800	黑色石一粒，SHEOL遺跡內可找到。
天體望遠鏡	800	精度高，由於損壞而不能使用，DESCENT遺跡內可找到。
コハクのカチューシャ	1500	先史時代的女性飾物，SHADES遺跡內可找到。
茶バネゴキブリの化石	400	由古時開始進化的化石，HEAVEN和SHEOL遺跡內可找到。
シジュウカラの化石	1800	古時的鳥化石，HEAVEN遺跡內可找到。
電氣オパール	1800	電氣石的一種，在遺跡BLIND內可找到。
さびた銃	400	先史時代的鎗，SHADES遺跡內可找到。
アミ付きの棒	600	先史人進行運動時所用的棒，現在已不能使用，HEAVEN遺跡內可找到。
こわれたメット	1200	付有多種部品的頭盔，現在已不能使用，HEAVEN遺跡內可找到。
古ぼけたサンダル	400	先史時代的涼鞋，在遺跡BLIND內可找到。
こわれたアーマー	2500	有油漬的機械防具，先史文明之物，HEAVEN遺跡內可找到。
マザーボードα	600	先史時代的機械部品，DESCENT遺跡內可找到。
マザーボードβ	1500	先史時代的機械部品，在板上刻有大量的Code，DESCENT遺跡內可找到。
不發彈	800	射出後會爆炸的彈藥，SHADES遺跡內可找到。
TH-F3	1200	先史時代的機械部品，遺跡BLIND內可找到。
LX-A7	2500	先史時代的機械部品，遺跡BLIND內可找到。
冒險日誌	1500	前度冒險家留在遺跡中之物，內裡記錄了各種冒險事跡，SHEOL遺跡內可找到。
V-205	1800	外貌似導彈，沒有信管和火藥，SHEOL遺跡內可找到。
小型エンジン	2500	類似非常細小的機械，SHEOL遺跡內可找到。
デジタル式腕時計	1800	沒有針的細小鐘，現在已不能使用，DESCENT遺跡內可找到。
ピカピカの圓盤	2500	細小的發光圓盤，SHADES遺跡內可找到。
ボンベ	800	內藏有氣的小壺，遺跡BLIND內可找到。
空想科學小説	3000	先史時代的書物，內容不明，DESCENT遺跡內可找到。
タキオン粒子諸説	1200	先史時代的研究書籍，DESCENT遺跡內可找到。
オトナの本	2500	寫有風俗文化的書物，DESCENT遺跡內可找到。
黑い箱	600	小黑箱，內藏有卷物，遺跡BLIND內可找到。
モンスターの卵	400	不能吃的卵，用途不明，HEAVEN遺跡內可找到。
モンスターの角	1800	用來作酒杯的角，SHADES遺跡內可找到。
水晶の祭器	3000	先史人用的祭祀器具，BLIND和SHEOL遺跡內可找到。
虹色の羽	3000	發放著七色光輝的羽毛，價值十分高，HEAVEN遺跡內可找到。
先史軍のエンブレム	3000	先史軍隊所使用的紋章，價值高，SHADES遺跡內可找到。
石版のかけら	1200	刻有先史文明的石板，SHADES遺跡內可找到。

可加工的道具

在和魔物戰鬥時，常常會留下一些可以再加工的道具，一些更是十分希有的呢！

名稱	加工費用	加工後	所持有的魔物	説明
ミレピードの甲羅	900	シェルのフライパン	ミレピード	ミレピード背上的甲殼。
デラピードの甲羅	1500	抗菌マスク	デラピード	デラピード背上的甲殼。
デラピードの殻	1000	シェルパウダー	デラピード	デラピード的骨骼，十分輕。
ブルムベアの爪	1000	クローパウダー	ブルムベア	ブルムベア雙手的強力爪。
フェルダィナンドの爪	1000	ラックパウダー	フェルダィナンド	フェルダィナンド雙手的強力爪。
ヒエノドンの牙	1000	ファングパウダー	ヒエノドン	ヒエノドン嬌傲的鋭牙。
ペンタクリヌクス纖維	1200	ノビールバンダナ	ペンタクリヌクス	ペンタクリヌクス充滿彈性的纖維。
クリノイド纖維	1000	プランテイックウェア	クリノイド	クリノイド充滿彈性的纖維。
ハルキゲニアの針	1200	ホーリーコンタクト	ハルキゲニア	古代海洋生物ハルキゲニア身上的針。
デォノミスクスの足	1200	キラキラブレスレット	デォノミスクス	古代海洋生物デォノミスクス身上的一部份。
エイシェアイアの殻	1200	スケイルマスク	エイシェアイア	神秘的エイシェアイア外殼。
ペリパタスの殻	1000	グリーンパウダー	ペリパタス	發出奇妙光芒的ペリパタス綠色外殼。
アルケオ羽	1200	冷卻シート	アルケオプテリックス	アルケオ的羽毛。
ラムホリンクスの羽	1000	スピードパウダー	ラムホリンクス	ラムホリンクス的羽毛。
バクテリオの核	2500	祝福のヘッドギア	バクテリオ	生物バクテリオ的中心核。
ファージの核	3000	クリスタルコア	ファージ	生物ファージ的中心核。
メカファージ核	1200	くさいヘッドギア	メカファージ	生物メカファージ的中心核。
パレオカリノイデスの足	1500	目覺まし時計	パレオカリノイデス	充滿著刺的パレオカリノイデス的腳。
グランドスターの殻	2000	耳せん	グランドスター	開了一個穴的殼。
ハイドラの殻	900	ハイドラ帽	ハイドラ	水份過多的ハイドラ的殼。
フムの毛皮	1200	モコモコワンピ	フム	フム的上質皮。
ミルスキーの角	1000	ライフパウダー	ミルスキー	ミルスキー的角。
スペクラーの羽	2000	真實のメガネ	スペクラー	發放七色光輝的スペクラー羽毛。
モスキトーの羽毛。	2000	神秘の針	モスキトー	吸血生物モスキトー的透明羽毛。
あやしい布切れ	1500	お礼	ポポ族	ポポ族所持的布。
ふしぎな粉	1000	ハートパウダー	タルタル族	ポポ族不能調合的粉。





Text：遊戲Mania

遊戲王 ～往全卡片制霸之路～

（註：只有怪物卡才有攻擊力和守備力）

350張普通卡片攻擊力、守備力、效果公開！

編號	名稱	攻擊力	守備力	種類/效果	稀有度
1	BWEドラゴン	3000	2500	龍	S
2	ホーリー. エルフ	800	2000	魔法師	D
3	サイクロプス	1200	1000	獸戰士	B
4	ベビードラゴン	1200	700	龍	S
5	ガーゴイル	1000	500	惡魔	A
6	グレムリン	1300	1400	惡魔	C
7	とりでをまもるよくりゅう	1400	1200	龍	D
8	きのこマン	800	600	植物	D
9	ヘルバウンド	500	200	不死物	A
10	あんこくのドラゴン	1500	800	不死物	D
11	ソードドラゴン	1750	2030	龍	B
12	バーバリアン2ごう	1800	1500	戰士	A
13	タイホーン	1200	1400	鳥	C
14	ぎゅうまじん	1800	1300	獸戰士	A
15	ほのおのけんし	1800	1600	戰士	S
16	ときのまじゅっし	500	400	魔法師	A
17	ふういんされしもののみぎあし	200	300	魔法師	S
18	ふういんされしもののひだりあし	200	300	魔法師	S
19	ふういんされしもののみぎうで	200	300	魔法師	S
20	ふういんされしもののひだりうで	200	300	魔法師	S
21	ふういんされしエクゾディア	1000	1000	魔法師	S
22	デーモンのしょうかん	2500	1200	惡魔	S
23	じゃあくなるワーム ビースト	1400	700	獸	C
24	ワイト	300	200	不死物	A
25	インプ	1300	1000	惡魔	C
26	ミノタウルス	1700	1000	獸戰士	B
27	ルイーズ	1200	1500	獸戰士	C
28	がんくつまじんオーガ. ロック	800	1200	岩石	C
29	マウンテン. ウォーリーアー	600	1000	獸戰士	B
30	アンデッド. ウォーリーアー	1200	900	不死物	A
31	デビル. ドラゴン	1500	1200	龍	D
32	にとうをもつキング. レックス	1600	1200	恐龍	S
33	ジャッジ. マン	2200	1500	戰士	B
34	やみ. どうけしのサギー	600	1500	魔法師	B
35	ブラック. マジシャン	2500	2100	魔法師	S
36	メデューサのほうれい	1500	1200	不死物	D
37	りゅうきしガイア	2600	2100	龍	S
38	あんこくきしガイア	2300	2100	戰士	s
39	カース オブ. ドラゴン	2000	1500	龍	s
40	つぼまじん	200	1800	炎	B
41	エルフのけんし	1400	1200	戰士	D
42	イリュージョニスト. ノー. フェイス	120l	2200	魔法師	S
43	カルボナーラせんし	1500	1200	戰士	A
44	ホーリー. ドール	1600	1000	魔法師	D
45	エレキッズ	1000	500	雷	A
46	グリフォール	1200	1500	獸	C
47	サイガー	1200	600	獸	A
48	クリッター	1000	600	惡魔	A
49	ビック. アント	1200	1500	昆蟲	D
50	ベーシック. インセクト	500	700	昆蟲	A
51	アーマー. リザード	1500	1200	爬蟲類	A
52	ラクレス ビートル	1500	2000	昆蟲	B
53	キラー. ビー	1200	1000	昆蟲	D
54	ゴキボール	1200	1400	昆蟲	D
55	きゅうけつノミ	1500	1200	昆蟲	D
56	ラーバモス	500	400	昆蟲	S
57	グレートモス	2600	2500	昆蟲	S
58	クリボー	300	200	惡魔	A
59	マンモスのはかば	1200	800	恐龍	A
60	グレート. ホワイト	1600	800	魚	D
61	オオカミ	1200	800	獸	C
62	ハーピィ. レディ	1300	1400	鳥	A
63	ハーピィ. レディさんしまい	1950	2100	鳥	S
64	タイガー. アックス	1300	1100	獸戰士	B
65	シルバー. フォング	1200	800	獸	A
66	まもののかりゅうど	1500	1200	戰士	B
67	がんぜんきゅうきょくたいグレートモス	3500	3000	昆蟲	S
68	ガルーザス	1800	1500	獸戰士	A
69	サウザンド. ドラゴン	2400	2000	龍	S
70	デビル. クラーケン	1200	1400	水	D
71	くらげージェリーフィシュー	1200	1500	水	D
72	しんかのまゆ	0	2000	昆蟲	S
73	リバイアサン	1800	1500	海龍	B
74	がんせきのきょへい	1300	2000	岩石	D
75	ひとくいしょくぶつ	800	600	植物	D
76	クロコダイラス	1100	1200	爬蟲類	B
77	グラップラー	1300	1200	爬蟲類	D
78	アレックス レイダー	1700	1150	戰士	A
79	メガザウラー	1800	2000	恐龍	B
80	ワイルド. ラプター	1500	800	恐龍	D
81	しかばねをむさぼるりゅう	1600	1200	恐龍	C
82	レッドアイス ブラックドラゴン	2400	2000	龍	S
83	やみくらましのしろ	920	1930	惡魔	B
84	カードをかるしにがみ	1380	1930	惡魔	D
85	やみまかいのはおう	2000	1530	惡魔	S
86	バロックス	1380	1530	惡魔	D
87	ダーク. キメラ	1610	1460	惡魔	S
88	メタル. ガーディアン	1150	2150	惡魔	B
89	カタパルト. タートル	1000	2000	水	D
90	ぎゃくてんのめがみ	1800	2000	天使	B
91	ケンタウロス	1300	1550	獸	B
92	ミノケンタウロス	2000	1700	獸戰士	S
93	よろいむしゃザンキ	1500	1700	戰士	C
94	ちをはうドラゴン	1600	1400	龍	C

95	マーダーサーカス	1350	1400	惡魔	C
96	よろいむしゃゾンビ	1500	0	不死物	C
97	ドラゴン.ゾンビ	1600	0	不死物	B
98	マーダーサーカス ゾンビ	1350	0	不死物	D
99	ゴーストおうーパンキングー	1800	2000	不死物	S
100	かくとうせんしアルティメーター	700	1000	戰士	C
101	じゃえんのつばさ	700	600	炎	C
102	やみのかめん	900	400	惡魔	C
103	てんしょくのまきょう	800	1300	惡魔	B
104	くろまぞくのカーテン	600	500	魔法師	C
105	トモザウルス	500	400	恐龍	D
106	かぜのせいれい	1700	1400	魔法師	D
107	シャドウ.ファイター	800	600	戰士	D
108	てまねきする墓場	700	900	不死物	A
109	しんがんのめがみ	1200	1000	天使	D
110	とうほうのえいゆう	1100	1000	戰士	D
111	しのちんもんのてんし	1600	1400	天使	D
112	いのちをしょくするもの	1200	1000	惡魔	D
113	ダーク.グレイ	800	900	獸	C
114	ホワイトシーフ	1000	700	魔法師	C
115	カオス ウィザード	1300	1100	魔法師	D
116	ナイトメア.スコーピオン	900	800	昆蟲	C
117	ほんのせいれい ホーク.ビショップ	1400	1200	戰士	A
118	ものかげのきょうりょくしゃ	1000	1000	戰士	D
119	じこくのさいばん	1300	900	惡魔	C
120	ドリーム ピエロ	1200	900	戰士	C
121	ねむれるのしし	700	1700	獸	C
122	ヤマタノドラゴンえまき	900	300	龍	C
123	ダーク.プラント	300	400	植物	A
124	アイアン.ハート	1700	1400	機械	C
125	セイント.バード	1500	1100	鳥獸	A
126	たたかいのかみ オリオン	1800	1500	天使	C
127	アサシン	1700	1200	戰士	D
128	ラムーン	1200	1700	魔法師	D
129	ねむりこ	800	700	魔法師	C
130	ウェザー.コントロール	600	400	天使	B
131	オクトバーサー	1600	1400	水	B
132	1 3にんめのまいそうしゃ	1200	900	不死物	D
133	ほのおきしキラー	1100	800	炎	D
134	せいなるくさり	700	700	天使	B
135	ししゃのうで	600	600	不死物	C
136	まじんデスサタン	1400	1300	惡魔	D
137	なぞのて	500	500	惡魔	A
138	ドラゴン.ソウル.スタチュー	1100	900	戰士	D
139	ブルー.アイド.シルバーゾンビ	900	700	不死物	A
140	トードマスター	1000	1000	水	C
141	デビルツムリ	700	1300	昆蟲	C
142	ほのおをあやつるもの	900	1000	魔法師	A
143	ときのまじん ネクロランサ	800	900	魔法師	C
144	かぜのばんにんジン	700	900	魔法師	D
145	みわくのかいとう	700	700	魔法師	C
146	どくろのじいん	900	1300	不死物	C
147	モンスター.エッグ	600	900	戰士	C
148	やみをつかさどるかげ	800	700	惡魔	C
149	ランプのまじん	1400	1200	惡魔	D
150	カクタス	1700	1400	水	D
151	あかきけんのライムンドス	1200	1300	戰士	D
152	とろけるあかきかげ	500	700	水	A
153	しにがみのドクロイゾ	900	1200	不死物	C
154	ファイヤー.デビル	700	500109	籟死物	C
155	ラーバス	800	1000	獸	D
156	ハードアーマー	300	1200	戰士	B
157	かえんそう	700	600	植物	B
158	マンイーター	800	600	植物	D
159	ディッグ.ビーク	500	800	獸	C
160	マグデッツ1ごう	1000	500	戰士	C
161	マグデッツ2ごう	500	1000	戰士	C
162	あくものちえ	1250	800	惡魔	C
163	サファイヤ.リサーク	1300	1300	獸	C
164	ゼミアのかみ	1300	1000	惡魔	C
165	ジャジメント.ザ.ハンド	1400	700	戰士	C
166	そのくぐつし	1000	1500	戰士	C
167	たいこのつぼ	400	200	岩石	A
168	あんこくかえんりゅう	1500	1250	龍	D
169	しんえんのめいおう	1200	800	惡魔	C
170	ハープのせい	800	2000	天使	C
171	だいおうめたま	1200	1000	惡魔	C
172	アーメイル	700	1300	戰士	C
173	ダーク.プリズナー	600	1000	惡魔	C
174	ハリケル	900	200	魔法師	C
175	まてんろう	1000	700	惡魔	B
176	ファイヤー.アイ	800	600	炎	C
177	モンスタートル	800	1000	水	B
178	キラー.ザ.クロー	1000	800	惡魔	B
179	サターナ	700	600	魔法師	C
180	アルラウネ	800	1000	植物	B
181	ダーク.シェイド	1000	1000	惡魔	B
182	かめんどうけ	500	700	戰士	B
183	ホーリー.パワー	600	800	魔法師	C
184	ジャグラー	600	900	魔法師	C
185	コピックス	600	500	戰士	A
186	ミラージュ	1100	1400	鳥	D
187	ヘルゲート.ディーグ	700	800	獸	A
188	ファランクス	800	900	獸	A
189	フュジョニスト	900	700	獸	D
190	レッド.エース	1000	800	魔法師	B
191	ララ.ライウーン	600	600	雷	C
192	キーメイス	400	300	天使	A
193	タートル.タイガー	1000	1500	水	D
194	まじんテラ	1200	1300	惡魔	D
195	ドローン	900	500	戰士	C
196	アンモ ナイト	1000	1200	水	D
197	ゾンビランプ	500	400	不死物	A
198	ハッピー.ラヴァー	800	500	天使	C
199	ペンギン.ナイト	900	800	水	C
200	プチリュウ	600	700	龍	C
201	キラーパンダ	1200	1000	獸	D
202	デーモン.ビーバー	400	600	獸	A
203	ゴースト	600	800	不死物	C
204	マキャノン	1700	1400	惡魔	D
205	ドローバ	900	800	水	B
206	グロス	900	700	水	B
207	スピック	600	500	鳥	B
208	プチテンシ	600	900	天使	C
209	ダークキラー	700	700	昆	A
210	スティング	600	500	炎	C

211サンダー. キッズ	700	600	雷	C
212バビロン	700	600	獸	C
213アクア. マドール	1200	2000	魔法師	C
214しえんのかげむしゃ	800	400	戰士	C
215フレイム. ゴースト	1000	800	不死物	B
216ドリアード	1200	1400	魔法師	D
217ブラック. デーモンズ. ドラゴン	3200	2500	龍	S
218ツーマウス. ダークルーラー	900	700	恐龍	D
219ソリテュード	1050	1000	獸戰士	C
220かめんまどうし	900	1400	魔法師	C
221くもおとこ	700	1400	昆蟲	D
222ミッドナイト. デビル	800	600	惡魔	A
223とどろきのおおうみへび	2100	1800	水	B
224トラップ. マスター	500	1100	戰士	B
225のろわれしまけん	1400	800	戰士	D
226デス. ストーカー	900	800	戰士	C
227ヒトデンチャク	600	700	水	A
228もりのしかばね	1000	900	不死物	C
229いのちのすなどけい	700	600	天使	C
230レア. フィッシュ	1500	1200	魚	C
231ウッド. ジョーカー	800	1200	戰士	C
232マジンガン	600	800	惡魔	A
233んこくまじん ナイトメア	1300	1100	惡魔	C
234ざんしゅのびじょ	1600	800	戰士	D
235もりのじゅうにんウダン	900	1200	戰士	D
236めいかいの番人	1000	1200	戰士	C
237はにわ	500	500	岩石	A
238ヤシのき	800	600	植物	D
239ヴィシュワ. ランディー	900	700	戰士	D
240デス. フット	700	800	惡魔	C
241やみのあんさつしゃ	1200	1200	不死物	D
242うんめいのろうそく	600	600	惡魔	C
243ウォーター. エレメント	900	700	水	D
244マグマン	900	1000	岩石	D
245ダーク. ナポレオン	800	400	惡魔	A
246たましいをかるもの	1100	1000	獸戰士	C
247ルート. ウォーター	900	800	魚	B
248マスター. アン. エキスパート	1200	1000	獸	D
249みずのおどりこ	1400	1200	水	C
250ヒョウ	800	1200	戰士	C
251こうこつのマーメイド	1200	900	魚	D
252キャッツ. フェアリー	1100	900	獸	D
253エンジェル まじょ	800	1100	魔法師	D
254みじゅくのあくま	500	750	惡魔	C
255プリヴェント. ラット	500	2000	獸	A
256いしげんのせんし	1200	1000	戰士	D
257ストーン. アルマジラー	800	1200	岩石	D
258めきちのまじゅうおう	1000	1100	水	D
259こたいまどうし	1000	1300	魔法師	C
260つきのめがみ エルセェム	750	1100	天使	C
261デーモンズ. ミラー	700	600	惡魔	A
262アイルのこひとけんし	800	1300	戰士	C
263ウォー. アース	700	1400	岩石	D
264ウィング. エッグ. エルフ	500	1300	天使	C
265いかりのかいおう	800	700	水	A
266つるぎのじょおう	900	700	戰士	C
267あくのむめいせんし	1000	500	戰士	C
268やみにしたがうもの	700	500	魔法師	C
269はかいしんヴァサーゴ	1100	900	惡魔	C
270ウェザ	1000	900	水	C
271メギラス. ライト	900	600	惡魔	A
272マブラス	1300	900	鳥	C
273さとりのろうじゅ	600	1500	植物	B
274りょくじゅのれいおう	500	1600	植物	B
275りくせんがたバグロス	1500	1000	機械	D
276きたかぜとたいよう	1000	1000	天使	C
277ゴーゴン. エッグ	300	1300	惡魔	A
278プチモス	300	200	昆蟲	S
279キング. スモーク	1000	900	惡魔	B
280おうざのしゅごしゃ	800	1500	戰士	C
281バーサーカー	1500	1000	惡魔	D
282スリーピィ	800	1000	獸	C
283ホログラー	1100	700	機械	C
284おんみょうし	1200	900	魔法師	C
285デビル. スネーク	700	600	爬蟲類	C
286ゲート. キーパー	1500	1800	機械	D
287くろいかげのオーガ	1200	1400	獸戰士	C
288ダーク. アーチスト	600	1400	惡魔	A
289チェンジ. スライム	400	300	水	A
290つきのししゃ	1100	1000	戰士	D
291ほのおのまじん	1300	1000	炎	C
292サイコ. カッパー	400	1000	水	A
293でんせつのけんごうマサキ	1100	1100	戰士	C
294まそうきしドラゴネス	1200	900	戰士	C
295バイオ. プラント	600	1300	惡魔	A
296ワンアイド. シールドドラゴン	700	1300	龍	D
297まかいのきかいへい	1400	1200	機械	D
298まとうをもつじゃりゅう	900	900	龍	A
299オトメ	1200	900	戰士	D
300ドレイク	800	800	鳥	D
301でんせつのつるぎ	–	–	戰士類 POWER UP	D
302やみのはしんけん	–	–	戰士類 POWER UP	D
303やみ. エネルギー	–	–	惡魔類 POWER UP	D
304デーモンのおの	–	–	重戰士類 POWER UP	D
305レーザーキャノンアーマー	–	–	昆蟲類 POWER UP	B
306かきつきインセクトアーマー	–	–	昆蟲類 POWER UP	B
307エルフのひかり	–	–	妖精類 POWER UP	D
308もうじゅうのは	–	–	獸類或有牙生物POWER UP	D
309はがねのこうら	–	–	有甲殼生物 POWER UP	D
310まきん	–	–	惡魔類 POWER UP	D
311ブラック. ペンダント	–	–	魔法師類 POWER UP	D
312ぎんのゆみや	–	–	天使類 POWER UP	D
313ひかりのつの	–	–	有角生物 POWER UP	D
314いっかくじゅうのホーン	–	–	有角生物 POWER UP	D
315ドラゴンのひほう	–	–	龍類生物 POWER UP	S
316でんげきむち	–	–	女性角色卡片 POWER UP	A
317サイバー. ボンデージ	–	–	女性角色卡片 POWER UP	A
318まんげきょう. かれいなるぶんしん	–	–	卡片編號062 專用的強化卡	C
319ましょうのつき	–	–	獸類 POWER UP	D
320「じゅび」ふう	–	–	敵方生物(已召喚的)不能防禦	D
321あくまのくちづけ	–	–	女性角色或惡魔類POWER UP	D
322むらさきすいしょう	–	–	不死物	D
323ひじゅっしょ	–	–	看到敵人所持有的卡	D
324かくせい	–	–	雷､岩石､炎類 POWER UP	D
325きかいかいぞうこうじょう	–	–	機械類 POWER UP	D
326たいおんのじょうしょう	–	–	恐龍類 POWER UP	D

327 フォロー。ウィンド	–	–	鳥類 POWER UP	D
328 ポセイドンのちから	–	–	水・魚・海龍類 POWER UP	D
329 ドラゴンぞく。ふういんのつぼ	–	–	封印場內全部龍族卡片	A
330 もり	–	–	昆蟲、獸類 POWER UP	D
331 こうや	–	–	恐龍・不死物類 POWER UP	D
332 やま	–	–	龍、鳥類 POWER UP	D
333 そうげん	–	–	戰士類 POWER UP	D
334 うみ	–	–	水之生物 POWER UP	D
335 やみ	–	–	惡魔・魔法師類 POWER UP	D
336 ブラック. ホール	–	–	將全場的生物卡片(已召喚的)吸走	D
337 サンダー. ボルト	–	–	將敵人已召喚的生物即時消滅	S
338 モウヤンのカレー	–	–	體力回復 200	D
339 レッド. ポーション	–	–	體力回復 500	C
340 ゴブリンのひやく	–	–	體力回復 1000	A
341 てんしのいきち	–	–	體力回復 2000	S
342 ちりょうのがみディアン. ケト	–	–	體力回復 5000	S
343 ひのこ	–	–	敵人體力減200	D
344 ファイヤー. ボール	–	–	敵人體力減500	C
345 ひあぶりのけい	–	–	敵人體力減1000	A
346 ちゅうやのおおがじ	–	–	敵人體力減2000	S
347 かえんじこく	–	–	敵人體力減5000	S
348 ひかりのごふうけん	–	–	敵人三回合內不能行動	A
349 ろくぼうせいのじゅばく	–	–	敵方已召喚生物 POWER DOWN	S
350 やみをかきけすひかり	–	–	看到敵方已召喚生物的資料	D

極秘！通訊融合

大家有沒有想過，其實在交換卡片時(需要兩部Gameboy，及使用通訊線)，是可以令到卡片融合的呢？方法很簡單，只需將三張特定組合的卡片一次過和對方交換，便可以將戰鬥時可以融合的卡片，永久地結合起來了。

只需參考下列的融合可能表，再照上面的方法進行交換就可以達成通訊,融合了。基本的融合，是在戰鬥中將特定的兩張卡片結合，選擇一張可以融合的卡片(元素A)，放在一張已召喚的卡片(元素B)上，便可將它們融合。

例 龍騎士佳亞(りゅうきしガイア)
材料1 あんこくきしガイア
＋
材料2チェンジスライム
＋
材料3カース・オブ・ドラゴン

全「融合可能」表

(註：在卡片戰鬥中，元素A和B的放出先後次序是沒有固定的；在通訊融合時，則必需有チェンジ・スライムオ可。)



卡片名稱 ホーリー・エルフ

A 183 ホーリー・パワー ｜ B 264 ウィング・エッグ・エルフ



卡片名稱 ヘルバウンド

A 024 ワイト ｜ B 202 デーモン・ビーバー

卡片名稱 ソードドラゴン

A 225 呪われし魔剣				
004	007	010	031	094
122	200	294	298	–

卡片名稱 ほのおのけんし

A 040 壺魔人				
012	041	043	066	078
093	120	151	165	234
256	294	299	–	–

A 101 邪炎の翼				
012	041	043	066	078
093	120	151	165	234
256	294	299	–	–

A 127 アサシン				
040	101	133	176	210
291	154	215	168	242
244	157	272	–	–

A 133 炎の騎士 キラー				
012	041	043	066	078
093	100	107	110	118
120	128	138	147	151
156	160	161	165	166
172	182	185	195	214
224	225	226	231	234
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

A 142 炎を操る者				
012	041	043	066	078
093	100	107	110	118
120	128	138	147	151
156	160	161	165	166
172	182	185	195	214
224	225	226	231	234
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

A 154 ファイヤー・デビル				
012	041	043	066	078
093	120	151	165	234
256	294	299	–	–

A 157 火炎草				
012	041	043	066	078
093	120	151	157	165
234	256	294	299	–



卡片名稱 デーモンのしょうかん

A 016 時の魔術師 ｜ B 254 未熟な悪魔
A 085 闇魔界の覇王 ｜ B 103 転職の魔鏡



卡片名稱 がんくつまじんオーガ・ロック

A 263 ウォー・アース				
009	016	017	018	019
020	024	029	034	050
056	058	072	100	104
105	108	121	123	130
134	135	137	141	144
145	147	152	156	159
167	172	173	179	182
183	184	185	187	191
192	197	202	203	207
208	209	211	212	221
224	227	229	232	237
240	254	255	260	261
264	268	273	274	277
278	285	288	289	292
295	–	–	–	–

A 168 暗黒火炎竜				
012	041	043	066	078
093	100	107	110	118
120	128	138	147	151
156	160	161	165	166
172	182	185	195	214
224	226	231	234	235
236	239	250	256	262
266	267	280	290	293
294	299	–	–	–

A 176 ファイヤー・アイ				
012	041	043	066	078
093	100	107	110	118
120	128	138	147	151
156	160	161	165	166
172	182	185	195	214
224	225	226	231	234
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

A 210 スティング				
012	041	043	066	078
093	120	151	165	234
256	294	299	–	–

A 215 フレイム・ゴースト				
012	041	043	066	078
093	100	107	110	118
120	128	138	147	151
156	160	161	165	166
172	182	185	195	214
224	225	226	231	234
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

A 225 呪われし魔剣				
040	041	043	066	093
101	154	157	165	168
210	225	242	244	–

A 242 運命のろうそく				
012	041	043	064	075
093	120	151	165	234
256	294	299	–	–

卡片名稱 アンデッド. ウォーリアー

A 009 ヘルバウンド				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	–	–	–

A 022 ワイト				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

A 108 手招きする墓場				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	–	–	–

A 132 13人目の埋葬者				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	–	–	–

A 135 死者の腕				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	–	–	–

A 139 青眼の銀ゾンビ				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	–	–	–

A 154 ファイヤー・デビル				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	261	266	267
280	290	293	–	–

A 197 ゾンビランプ				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
292	294	–	–	–

A 203 ゴースト				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	–	–	–

A 241 闇の暗殺者				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

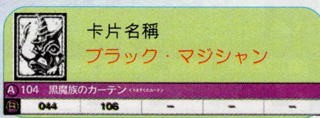
A 244 マグマン				
012	041	043	066	078
093	120	151	165	234
256	294	299	–	–

A 272 マブラス				
012	041	043	066	078
093	100	107	110	118
120	128	138	147	151
156	160	161	165	166
172	182	185	195	214
224	225	226	231	234
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

A 291 炎の魔人				
012	041	043	066	078
093	100	107	110	118
120	128	138	147	151
156	160	161	165	166
172	182	185	195	214
224	225	226	231	234
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

卡片名稱 ・ミ・ミ・ミ・ミ・・ミ・ミ田

A 225 呪われし魔剣				
078	127	234	–	–



卡片名稱 ブラック・マジシャン

A 104 黒魔族のカーテン				
044	106	–	–	–

卡片名稱 メデューサのぼうれい

A 108 手招きする墓場				
139	146	153	215	228



卡片名稱
やみまかいのはおう

A 102 転職の魔鏡				
087	204	–	–	–



卡片名稱
カルボナーラせんし

A 160 マグネッツ1号	B 161 マグネッツ2号



卡片名稱
ホーリー・ドール

A 104 黒魔族のカーテン				
021	114	142	174	190
219	259	–	–	–



卡片名稱
ダーク・キメラ

A 103 転職の魔鏡				
006	025	084	086	095
112	119	162	164	169
171	194	233	–	–



卡片名稱
カードをかるしにがみ

A 103 転職の魔鏡				
173	232	240	242	261
288	295	–	–	–



卡片名稱
バロックス

A 005 ガーゴイル				
046	047	061	065	091
113	121	155	159	163
187	188	189	201	202
212	248	252	255	282



卡片名稱
イリュージョニスト・ノー・フェイス

A 104 黒魔族のカーテン				
016	017	018	019	020
034	104	183	184	–



卡片名稱
サウザンド・ドラゴン

A 004 ベビードラゴン	B 016 時の魔術師



卡片名稱
よろいむしゃゾンビ

A 093 鎧武者斬鬼				
112	139	229	–	–



卡片名稱
よろいむしゃザンキ

A 225 呪われし魔剣				
147	156	161	182	185
224	–	–	–	–



卡片名稱
ミノケンタウロス

A 026 ミノタウルス	B 091 ケンタウロス



卡片名稱
ドラゴン・ゾンビ

A 092 地を這うドラゴン				
112	139	229	–	–

A 108 手招きする墓場				
030	098	132	241	–



卡片名稱
マーダーサーカス・ゾンビ

A 095 マーダーサーカス				
112	139	229	–	–

A 108 手招きする墓場				
108	135	154	203	–



卡片名稱
ゴーストおうパンプキング―

A 108 手招きする墓場				
036	096	097	–	–



卡片名稱
かぜのせいれい

A 104 黒魔族のカーテン				
042	115	128	213	216
284	–	–	–	–



卡片名稱
カオス・ウィザード

A 104 黒魔族のカーテン				
002	129	143	144	145
179	253	268	–	–



卡片名稱
13にんめのまいそうしゃ

A 009 ヘルバウンド	B 299 音女

卡片名稱
アサシン

A 225 呪われし魔剣				
110	118	120	138	151
160	166	236	256	267
290	293	294	299	–

卡片名稱
ほのおきしキラー

A 040 壺魔人				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	–	–

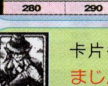
A 101 邪炎の翼				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	–	–

A 157 火炎草				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	–	–

A 210 スティング				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	292	–	–

A 242 運命のろうそく				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	–	–

A 244 マグマン				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	–	–



卡片名稱
まじんデスサタン

A 103 転職の魔鏡				
083	102	103	148	222
245	271	–	–	–



卡片名稱
ドラゴン・ソウル・スタチュー

A 263 ウォー・アース				
200	296	298	–	–



卡片名稱
ファイヤー・デビル

A 157 火炎草				
024	135	197	203	–



卡片名稱
かえんそう

A 040 壺魔人				
009	024	108	123	135
154	197	203	273	274

A 101 邪炎の翼				
108	123	154	273	274

A 154 ファイヤー・デビル				
123	154	210	273	274

A 210 スティング				
009	024	108	135	123
197	203	273	274	–

A 242 運命のろうそく				
009	024	108	135	154
197	203	–	–	–



卡片名稱
あくまのちえ

A 103 転職の魔鏡				
058	137	254	277	–



卡片名稱
あんこくかえんりゅう

A 004 ベビードラゴン				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	272
291	242	244	–	–

A 007 砦を守る翼竜				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	242
244	272	291	–	–

A 010 暗黒のドラゴン				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	242
244	272	291	–	–

A 031 デビル・ドラゴン				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	242
244	272	291	–	–

A 122 ヤマタノ竜絵巻				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	242
244	272	291	–	–

A 200 プチリュウ				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	242
244	272	291	–	–

A 296 一眼の盾竜				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	242
244	272	291	–	–

A 298 魔頭を持つ邪竜				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	242
244	272	291	–	–



卡片名稱
フュージョニスト

A 198 ハッピー・ラヴァー				
113	121	155	159	187
188	202	212	255	282

A 208 プチテンシ				
113	121	155	159	187
188	202	212	255	282

A 253 エンジェル・魔女				
113	121	155	159	187
188	202	212	255	282

A 260 月の女神 エルザェム				
113	121	155	159	187
188	202	212	255	282

A 264 ウィング・エッグ・エルフ				
113	121	155	159	187
188	202	212	255	282



卡片名稱
マキャノン

A 013 タイホーン				
005	006	025	048	058
083	084	086	087	088
095	102	103	112	119
136	137	148	149	162
164	169	171	173	175
178	181	193	222	232
233	240	242	245	254
261	269	271	277	279
281	288	295	–	–

A 103 転職の魔鏡				
136	149	281	–	–



卡片名稱
フレイム・ゴースト

A 040 壺魔人				
139	146	153	228	–

A 101 邪炎の翼				
009	024	135	139	146
153	197	203	228	–

A 142 炎を操る者				
009	024	135	139	146
153	197	203	228	–

A 154 ファイヤー・デビル				
009	024	135	139	146
153	197	203	228	–

A 176 ファイヤー・アイ				
009	024	135	139	146
153	108	154	197	203

A 210 スティング				
139	146	153	228	–

A 228 森の屍				
157	176	210	244	–

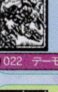
A 242 運命のろうそく				
139	146	153	228	–

A 244 マグマン				
009	024	108	135	139
146	153	154	197	203



卡片名稱
ブラック・デーモンズ・ドラゴン

A 022 デーモンの召喚	B 082 R・E・Bドラゴン



卡片名稱
もりのしかばね

A 009 ヘルバウンド				
008	075	123	157	158
180	238	273	274	–

A 024 ワイト				
008	075	123	158	180
238	273	274	–	–

A 108 手招きする墓場				
008	075	123	157	158
180	238	273	274	–

A 135 死者の腕				
008	075	123	158	180
238	273	274	–	–

A 139 青眼の銀ゾンビ				
008	075	123	157	158
180	238	273	274	–

A 146 ドクロの寺院				
008	075	123	157	158
180	238	273	274	–

A 153 死神のドクロイゾ				
008	075	123	157	158
180	238	273	274	–

A 154 ファイヤー・デビル				
008	075	157	158	180
238	–	–	–	–

A 197 ゾンビランプ				
008	075	123	158	180
238	273	274	–	–

A 203 ゴースト				
008	075	123	158	180
238	273	274	–	–

A 215 フレイム・ゴースト				
008	075	123	157	158
180	238	273	274	–



卡片名稱
レア・フィッシュ

A 247 ルート・ウォーター				
023	046	047	061	065
091	113	121	155	159
163	187	188	189	201
202	212	248	252	255
282	–	–	–	–

A 251 恍惚のマーメイド				
023	046	047	061	065
091	113	121	155	159
163	187	188	189	201
202	212	248	252	255
282	–	–	–	–



卡片名稱
ざんしゅのびじょ

A 225 呪われし魔剣				
100	107	172	195	214
226	231	235	239	250
262	266	280	–	–



卡片名稱
やみのあんさつしゃ

A 108 手招きする墓場				
009	024	197	–	–

A 146 ドクロの寺院				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

A 153 死神のドクロイゾ				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

A 228 森の屍				
100	107	110	118	120
128	138	147	151	156
160	161	166	172	182
185	195	214	224	226
231	235	236	239	250
256	262	266	267	280
290	293	294	299	–



卡片名稱
こうこつのマーメイド

A 247 ルート・ウォーター				
002	109	128	129	170
180	192	216	239	243
253	260	264	280	299



卡片名稱
マグマン

A 028 岩窟魔人オーガ・ロック				
040	101	142	154	157
176	210	242	–	–

A 167 太古の壷				
040	101	142	154	157
176	210	242	–	–

A 237 はにわ				
040	101	142	154	157
176	210	242	–	–

A 257 ストーン・アルマジラー				
040	101	142	152	156
176	210	242	–	–

A 263 ウォー・アース				
040	101	142	154	157
176	210	242	–	–



卡片名稱
バーサーカー

A 103 転職の魔鏡				
005	048	088	175	178
181	269	279	–	–



卡片名稱
まそうきしドラゴネス

A 004 ベビードラゴン				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	–	–

A 122 ヤマタノ竜絵巻				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	–	–

A 200 プチリュウ				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	–	–

A 296 一眼の盾竜				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	–	–

A 298 魔頭を持つ邪竜				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	–	–



卡片名稱
あんこくきしガイア

A 225 呪われし魔剣				
012	015	033	–	–



卡片名稱
りゅうきしガイア

A 038 暗黒騎士ガイア　B 039 カース・オブ・ドラゴン



卡片名稱
エルフのけんし

A 002 ホーリー・エルフ				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	165	166	172	182
185	195	214	224	225
226	231	235	236	239
250	256	262	266	267
280	290	293	294	299

A 264 ウィング・エッグ・エルフ				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	165	166	172	182
185	195	214	224	225
226	231	235	236	239
250	256	262	266	267
280	290	293	294	299



卡片名稱
がんせきのきょへい

A 263 ウォー・アース				
002	003	004	005	006
008	013	021	025	027
028	030	042	045	046
047	048	049	053	054
059	061	062	064	065
070	071	075	076	077
083	088	089	091	102
103	107	109	110	112
113	114	115	116	118
119	120	122	128	129
132	133	138	139	140
143	146	148	151	153
155	158	160	161	162
163	164	166	169	170
171	174	175	177	178
180	181	186	188	190
193	194	195	196	198
199	201	205	206	213
214	215	216	218	219
220	222	226	228	231
233	235	236	238	239
241	243	244	245	246
247	248	250	251	252
253	256	257	258	259
262	263	265	266	267
269	270	271	272	276
279	280	282	283	284
287	290	291	293	294
299	300	–	–	–



卡片名稱
マブラス

A 013 タイホーン				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	244
291	–	–	–	–

A 062 ハーピィ・レディ				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	242
244	291	–	–	–

A 186 ミラージュ				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	242
244	291	–	–	–

A 207 スピック				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	242
244	291	–	–	–

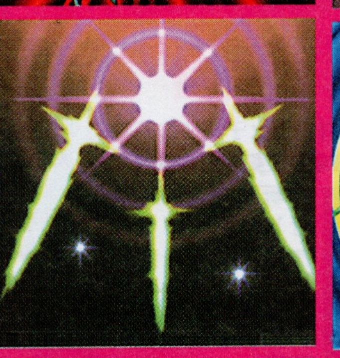
A 300 ドレイク				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	242
244	291	–	–	–





















製造商：KONAMI
發售日：發售中 售價：港幣328元
RPG／1P／MEM／2-BLOCK

文：天草四郎 時貞

幻想水滸伝 II

GENSOSUIKODEN II

同伴一覽（完結篇）

遊戲中除了108星、《幻水I》主角及五隻飛鼠之外，其實還有其他同伴的。現在筆者就為大家作最後披露吧！

108星同伴



天罡星

名字：波理斯（ボリス）
可否戰鬥：不可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×

加入條件：在丹圖市事件之中，若是主角在丹圖市處不理會吸血鬼的事情而與奈奈美逃走，這樣烈特利就會犧牲。當丹圖市事件完結後，烈特利的兒子就會自動來到根據地，充當父親的職位。



天滿星／天退星

名字：阿比治波亞（アビズボア）
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：藍水滴之紋章
所持的部位：額頭
可裝備紋章的部位：額頭
加入條件：根據地LV 3以上，身上還持有傾聽之封印球（即是還未找菲撒或捷古弗烈加入）；在丹圖市解放後，再次進入丹圖市附近礦山就可以遇到牠。

非108星同伴

名字：路羅拿狄伊亞（ルロラディア）

可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：流水之紋章／藍水滴之紋章
所持的部位：額頭／右手
可裝備紋章的部位：額頭／右手
加入條件：根據地LV 3以上，阿比治波亞加入了之後，再次來到丹圖市附近的礦山，若身上還有傾聽之封印球，這麼牠亦會加入。

名字：超卡查拿（チュカチャラ）



可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：右手
加入條件：當阿比治波亞及路羅拿狄伊亞都加入後，在根據地內的海邊處（乘船、釣魚那一帶）可以找到這一隻可愛的八爪魚加入。

古利夫與艾莎的決戰

曾經有讀者問我，古利夫追尋白髮女子艾莎的一段劇情；其實這一個劇情若要看到結尾，是要在限定時間之內玩到特定的劇情才可以發生的，以下的流程，就是前往他們這一段恩怨的道路。

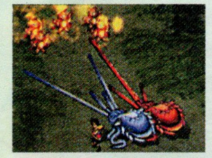


1) 開始在米祖市遇上了他們
↓ （米祖市淪陷）
2) 南翼市找了古利夫加入，並且答應助他找艾莎
↓ （攻入北翼城）
3) 於尼古溫仕度之街的宿屋伯伯中找到了艾莎留下的信（遊玩時間未過11個鐘）
↓ （杜里巴市防衛戰~潛入綠山市）
4) 在森之村找到了一個似艾莎的女子（遊玩時間未過13個鐘）
↓ （洛古亞古斯城）
5) 瑪芝路達街道之村或洛古亞古斯城的宿屋中得知艾莎去了拿達道之街（遊玩時間未過14個鐘）
↓ （洛古亞古斯城解放）
6) 到了拿達道之街後，於酒吧找到她，古利夫輸了但保得住性命（遊玩時間未過15個鐘）
↓ （進攻凱宏王國）
7) 在解放後的米祖市內，艾莎向古利夫約定到沙祖也之村（皇都西北方）作最後決戰（遊玩時間未過20個鐘）

協力攻擊表（完結篇）



一齊———（いっちゃえ———）
角色：碧琪+阿比治波亞或路羅拿狄伊亞
效果：敵一人2倍傷害；阿比治波亞或路羅拿狄伊亞在使出後會出現不平衡狀態。



雙重海妖攻擊（ダブルクラーケン攻擊）
角色：阿比治波亞+路羅拿狄伊亞
效果：敵前一行1倍傷害。



陪伴攻擊（おとも攻擊）
角色：薩拉+波布+寶根
效果：敵一人4倍傷害；波布及寶根會消耗最大HP值的一半能源，而薩拉則會回復HP。

全道具一覽表

增加能力值的道具

名稱	效果	取得地方
力の石	一名角色的力作 1~3 增加	洛帝山的寶箱
技の石	一名角色的技作 1~3 增加	綠山之森的寶箱
直守の石	一名角色的直守作 1~3 增加	風之洞窟的寶箱
魔守の石	一名角色的魔守作 1~3 增加	北翼之城的寶箱
魔の石	一名角色的魔作 1~3 增加	仙特奴遺跡的寶箱
速の石	一名角色的速作 1~3 增加	洛古亞古斯城的寶箱
運の石	一名角色的運作 1~3 增加	多蘭共和國之森的寶箱

圖書館用道具

名稱	效果	取得地方
ふるい本 1 かん	古董的清單	於卡羅之街的道場內，左下方的櫃中
ふるい本 2 かん	仙特奴族之傳說之書	仙特奴遺跡的寶箱
ふるい本 3 かん	掘出物的清單	南翼市道具屋的掘出物
ふるい本 4 かん	要注意的人物清單	米祖市市政廳內，右上方的房間
ふるい本 5 かん	27 真之紋章傳說之書	綠山市學校中，一樓左下方的課室
ふるい本 6 かん	文易指引	森之村的交易所中找村民交談
ふるい本 7 かん	門之紋章戰爭之書	古利古美仕達之城內，調查上作主角銅像
ふるい本 8 かん	丹圖市與綠州的情報之書	虎口之村中央下方民居處
ふるい本 9 かん	打鐵屋之鎚子清單之書	丹圖市的礦山寶箱
ふるい本 10 かん	關於耕種食物的書	綠山市解放後，與宿舍地牢的人談話
ふるい本 11 かん	關於畜牧食材的書	洛古亞古斯城的道具屋內可以找到
ふるい本 12 かん	關於菜譜的書籍	解放後的米祖市酒吧中，找村民談話就可取得

視窗用道具

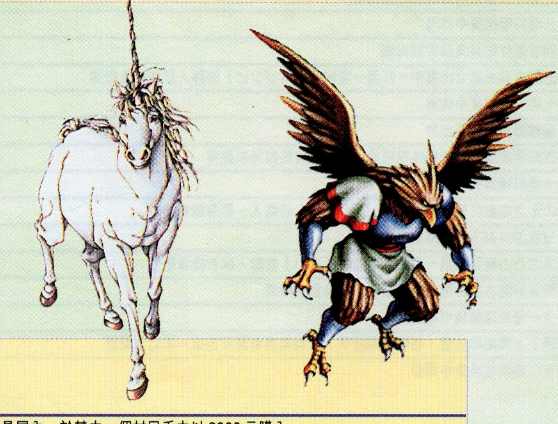
名稱	取得地方
まどセット 1	於多蘭共和國之森打倒一隻叫「トラ」的敵人就有機會取得
まどセット 2	向丹圖市的山路處，找一隻叫「フライリザード」的敵人，打倒他就有機會取得
まどセット 3	鄧高力入時已經擁有
まどセット 4	鄧高力入時已經擁有
まどセット 5	丹圖市的礦山寶箱
まどセット 6	在解放後的綠山市道具屋中是掘出物
まどセット 7	皇都路路奈依椰的寶箱

食材道具

名稱	效果	取得地方
キャベツのたね	耕種用的道具	在尼古溫仕度之街，哲的家門外處可以取得
たねいも	耕種用的道具	巴娜之村中右方屋中的村民
ほうれん草のなえ	耕種用的道具	杜里巴市解放後，在飛翼族長處可以取得
トマトのなえ	耕種用的道具	巴拿之村的道具屋掘出物
ひよこ	畜牧用道具	尼古溫仕度之街的岸邊處取得
こぶた	畜牧用道具	六角之里的交易所處，可以用 3000 元購入
こひつじ	畜牧用道具	精靈村之森處取得
こうし	畜牧用道具	在解放前的瑪芝露達街道之村中，可以用 7000 元購入

音聲用道具

名稱	取得地方
音セット 1	在米祖市時，於古利夫與艾莎的劇情中，艾莎會送給你
音セット 2	瑪芝路達騎士團之山路處，打一隻叫「ドレミのせい」的敵人就有機會取得
音セット 3	歌利魯加入時就已經擁有
音セット 4	歌利魯加入時就已經擁有
音セット 5	拿達道之街的道具屋掘出物
音セット 6	六角之里交易所中找人談話
音セット 7	歌利魯加入後，綠山市解放後，回森之村找他的妹妹談話就可取得



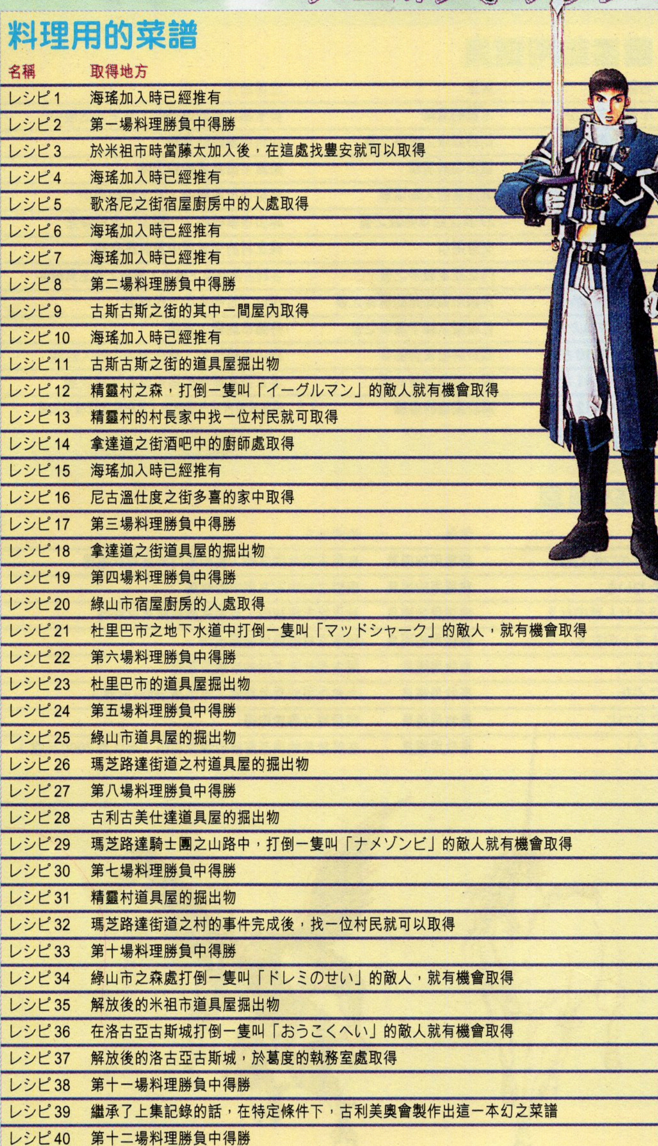
打鐵屋用道具

名稱	效果	取得地方
アイアンハンマー	打鐵屋用作鍛鍊武器用的道具，可以用將武器鍊至 LV 9	森之村防具屋內，於其中一個村民手中以 2000 元購入
カッパーハンマー	打鐵屋用作鍛鍊武器用的道具，可以用將武器鍊至 LV 12	古利古美仕達城的右下方，於武器庫內的一人中取得
シルバーハンマー	打鐵屋用作鍛鍊武器用的道具，可以用將武器鍊至 LV 15	綠山市解放後，若敵沙爾加入了的話，於學校其中一名學生處取得
ゴールデハンマー	打鐵屋用作鍛鍊武器用的道具，可以用將武器鍊至 LV 16	沙祖也之村（凱宏王國）中的道具屋掘出物

守護神用的道具

名稱	效果	取得地方
ドラゴン設計図 1	製作守護神用的道具，是龍的足部份設計圖	捷度加入時就會擁有
ドラゴン設計図 2	製作守護神用的道具，是龍的尾部份設計圖	洛帝山的寶箱
ドラゴン設計図 3	製作守護神用的道具，是龍的身體部份設計圖	丹圖市右下方的村民中取得
ドラゴン設計図 4	製作守護神用的道具，是龍的頭部份設計圖	洛古亞古斯城的寶箱
白馬設計図 1	製作守護神用的道具，是獨角獸的足部份設計圖	捷度加入時就會擁有
白馬設計図 2	製作守護神用的道具，是獨角獸的尾部份設計圖	洛帝山的寶箱
白馬設計図 3	製作守護神用的道具，是獨角獸的身體部份設計圖	丹圖市右下方的村民中取得
白馬設計図 4	製作守護神用的道具，是獨角獸的頭部份設計圖	洛古亞古斯城的寶箱
うさぎ設計図 1	製作守護神用的道具，是兔子的足部份設計圖	捷度加入時就會擁有
うさぎ設計図 2	製作守護神用的道具，是兔子的尾部份設計圖	瑪芝路達街道之村的道具屋掘出物
うさぎ設計図 3	製作守護神用的道具，是兔子的身體部份設計圖	巴娜之村的道具屋掘出物
うさぎ設計図 4	製作守護神用的道具，是兔子的頭部份設計圖	解放後的綠山市道具屋掘出物
かめ設計図 1	製作守護神用的道具，是龜的足部份設計圖	尼古溫仕度之街、杜里巴市附近的地方，一隻叫「イワマジロン」的怪物身上取得
かめ設計図 2	製作守護神用的道具，是龜的尾部份設計圖	解放前的綠山市附近地方，一隻叫「びんぼうがみ」的怪物身上取得
かめ設計図 3	製作守護神用的道具，是龜的身體部份設計圖	洛帝山內一隻叫「スカイナイト」及「ホークマン」的怪物身上取得
かめ設計図 4	製作守護神用的道具，是龜的頭部份設計圖	攀山 MINI GAME 10000 元比賽取得第一位

料理用的菜譜



名稱	取得地方
レシピ1	海瑤加入時已經推有
レシピ2	第一場料理勝負中得勝
レシピ3	於米祖市時當藤太加入後，在這處找豐安就可以取得
レシピ4	海瑤加入時已經推有
レシピ5	歌洛尼之街宿屋廚房中的人處取得
レシピ6	海瑤加入時已經推有
レシピ7	海瑤加入時已經推有
レシピ8	第二場料理勝負中得勝
レシピ9	古斯古斯之街的其中一間屋內取得
レシピ10	海瑤加入時已經推有
レシピ11	古斯古斯之街的道具屋掘出物
レシピ12	精靈村之森，打倒一隻叫「イーグルマン」的敵人就有機會取得
レシピ13	精靈村的村長家中找一位村民就可取得
レシピ14	拿達道之街酒吧中的廚師處取得
レシピ15	海瑤加入時已經推有
レシピ16	尼古溫仕度之街多喜的家中取得
レシピ17	第三場料理勝負中得勝
レシピ18	拿達道之街道具屋的掘出物
レシピ19	第四場料理勝負中得勝
レシピ20	綠山市宿屋廚房的人處取得
レシピ21	杜里巴市之地下水道中打倒一隻叫「マッドシャーク」的敵人，就有機會取得
レシピ22	第六場料理勝負中得勝
レシピ23	杜里巴市的道具屋掘出物
レシピ24	第五場料理勝負中得勝
レシピ25	綠山市道具屋的掘出物
レシピ26	瑪芝路達街道之村道具屋的掘出物
レシピ27	第八場料理勝負中得勝
レシピ28	古利古美仕達道具屋的掘出物
レシピ29	瑪芝路達騎士團之山路中，打倒一隻叫「ナメゾンビ」的敵人就有機會取得
レシピ30	第七場料理勝負中得勝
レシピ31	精靈村道具屋的掘出物
レシピ32	瑪芝路達街道之村的事件完成後，找一位村民就可以取得
レシピ33	第十場料理勝負中得勝
レシピ34	綠山市之森處打倒一隻叫「ドレミのせい」的敵人，就有機會取得
レシピ35	解放後的米祖市道具屋掘出物
レシピ36	在洛古亞古斯城打倒一隻叫「おうこくへい」的敵人就有機會取得
レシピ37	解放後的洛古亞古斯城，於葛度的執務室處取得
レシピ38	第十一場料理勝負中得勝
レシピ39	繼承了上集記錄的話，在特定條件下，古利美奧會製作出這一本幻之菜譜
レシピ40	第十二場料理勝負中得勝

紋章的相性

很早之前說過，在遊戲中每一位角色對紋章的相性都有不同，現在就刊出這一個相性表給大家吧！

- 十分適合：1.4倍攻擊
- 適合：1.2倍攻擊
- 普通：沒有改變
- 不適合：0.8倍攻擊
- 暴發：1.2倍攻擊，但有10%會攻擊到自己的同伴
- 不能使用

角色	火	水	土	雷	風	破魔	闇	門
主人公								
フリック								
ビクトール								
ビッキー								
シーナ								
クライブ								
ヒックス								
テンガアール								
フッチ								
ハンフリー								
ゲオルグ								
バレリア								
ペシュメルガ								
ローレライ								
シン								
リキマル								
トモ								
ナナミ								
アイリ								
リィナ								
ボルガン								
トウタ								
ハンナ								
ミリー								
カレン								
シロ								
ザムザ								
ゲンゲン								
ガボチャ								
キニスン								
シロウ								
マイクロトフ								
カミュー								
ハウザー								
フリード・Y								
カーン								
アマダ								
タイ・ホー								
アニタ								
ボブ								
メグ								
エイダ								
キリィ								
シエラ								
オウラン								
ゲンシュウ								
ムクムク								
アビズボア								
フェザー								
バド								
ツァイ								
ルック								
チャコ								
ニナ								
シド								
ヨシノ								
ギジム								
コウユウ								
ロウエン								
メイザース								
サスケ								
モンド								
ヴァンサン・ド・ブール								
シモーヌ・ベルドリッチ								
ハイ・ヨー								
スタリオン								
ワカバ								
ロンチャンチャン								
ガンテツ								
ホイ								
ジークフリード								
カスミ								
ルロラディア								
マクマク								
ミクミク								
メクメク								
モクモク								
チュカチャラ								
ジョウイ								

製造商：ATLUS　售價：6800日圓　發售日：98年12月17日
容量：CD-ROM×2　記憶：1 BLOCK
RPG／MEM／對應DUAL SHOCK

TEXT：FUKUDA

THOUSAND ARMS 攻略資料補完集 Part III

愛之器與好感度的關係

在主角馬以斯的能力值表裏，其中一項「愛之器」是只有他才會擁有的，但它的用途到底是甚麼來的呢？原來這是主宰着他與女孩們感情關係的因素。當主角獲取經驗值提升等級時，只要達到一定等級就會令愛之器的數值上升，譬如在Lv.10時愛之器便會變成3，而該數值亦代表女孩對主角的好感度上限，故此在Lv.10時女孩們的好感度最多只能提升至3級，從而直接影響所修煉精靈魔法及必殺技的數目；換句話說若能越早將愛之器增至上限10就會比較好。

馬以斯等級與愛之器關係表

等級	愛之器
1-4	1
5-9	2
10-14	3
15-19	4
20-24	5
25-29	6
30-34	7
35-39	8
40-44	9
45-99	10

基本武器能力表

馬以斯之劍[マイスのけん]	
會心率	25%
會心攻擊時的攻擊力	1.8 倍
氣絕率	15%
連續攻擊率	62%
重量	24

蘇迪娜之刀[ソディナのナイフ]	
會心率	22%
會心攻擊時的攻擊力	1.5 倍
氣絕率	17%
連續攻擊率	85%
重量	14

武查之劍[ムーザのけん]	
會心率	20%
會心攻擊時的攻擊力	2.2 倍
氣絕率	13%
連續攻擊率	48%
重量	24

＊與其餘6名同伴的專用武器不同，妮露沙之針是不會因等級之提升而改變形態的。

維娜之槌[ウィナのハンマー]	
會心率	15%
會心攻擊時的攻擊力	2.5 倍
氣絕率	20%
連續攻擊率	37%
重量	29

創志之刀[ソウシのかたな]	
會心率	32%
會心攻擊時的攻擊力	1.8 倍
氣絕率	18%
連續攻擊率	75%
重量	17

卡玲之劍[カイリーンのけん]	
會心率	23%
會心攻擊時的攻擊力	1.6 倍
氣絕率	1%
連續攻擊率	91%
重量	18

妮露沙之針*[ネルシャのはり]	
會心率	35%
會心攻擊時的攻擊力	1.6 倍
氣絕率	20%
連續攻擊率	71%
重量	16

事件特殊武器能力表

馬以斯的斷劍（廢礦坑事件前）	
攻擊力	12
防禦力	9
會心率	35%
會心攻擊時的攻擊力	2.0 倍
氣絕率	10%
連續攻擊率	52%
重量	14
備註：物理屬性，對全部屬性弱	

馬以斯的斷劍（廢礦坑事件後）	
攻擊力	16
防禦力	10
會心率	40%
會心攻擊時的攻擊力	2.2 倍
氣絕率	10%
連續攻擊率	61%
重量	12
備註：物理屬性，對全部屬性一般	

舒密德之劍[シュミットのけん]	
攻擊力	24
防禦力	14
會心率	30%
會心攻擊時的攻擊力	2.0 倍
氣絕率	10%
連續攻擊率	48%
重量	20
備註：闇屬性，對物理弱	

提煉武器所需時間

前期時已為大家介紹過提煉廢武器的事，雖然知道要令一件武器完全煉成是要相當長的時間，但實際上所需要花的時間到底要哪麼久呢？原來每種煉成武器的提煉時間均為不同，最短是妮露沙的水手制服，只需 1350 分鐘。

武器	時間
馬以斯的ソーディンナイト	2450 分鐘
蘇迪娜的エンジェルハート	2160 分鐘
武查的トルネードアート	1980 分鐘
維娜的エンハンスフレア	1750 分鐘
創志的ミサメノオオヅカ	1530 分鐘
卡玲的ゴージャスダンス	1480 分鐘
妮露沙的セーラーふく	1350 分鐘

提煉武器能力表

ソーディンナイト
煉成前：さびれたけん
取得地點：ロックピット寶箱

攻擊力	306（15）
防禦力	126（32）
會心率	45（0）%
會心攻擊時的攻擊力	1.6（0）倍
氣絕率	5（13）%
連續攻擊率	43（18）%
重量	31（29）

備註：物理屬性，對闇強，對物理、光稍強

エンジェルハート
煉成前：ふるびたナイフ
取得地點：ロックピット寶箱

攻擊力	304（19）
防禦力	121（24）
會心率	82（0）%
會心攻擊時的攻擊力	2.3（0）倍
氣絕率	10（25）%
連續攻擊率	58（35）%
重量	48（36）

備註：物理屬性，對光強，對闇、風稍強，對物理、火稍弱

トルネードアート
煉成前：ボロボロのおの
取得地點：ハニーの館寶箱

攻擊力	312（16）
防禦力	131（30）
會心率	20（0）%
會心攻擊時的攻擊力	2.1（0）倍
氣絕率	40（15）%
連續攻擊率	35（16）%
重量	37（34）

備註：物理屬性，對闇、火、地稍強

エンハンスフレア
煉成前：キのぼう
取得地點：在マウントハンド與ワイヤー之戰

攻擊力	322（19）
防禦力	126（24）
會心率	20（0）%
會心攻擊時的攻擊力	2.3（0）倍
氣絕率	10（25）%
連續攻擊率	31（13）%
重量	48（36）

備註：物理屬性，對水強，對火稍強，對光稍弱

ミサメノオオヅカ
煉成前：くちたかたな
取得地點：往古代圖書館通道之寶箱

攻擊力	326（17）
防禦力	118（28）
會心率	10（0）%
會心攻擊時的攻擊力	1.8（0）倍
氣絕率	12（10）%
連續攻擊率	81（22）%
重量	28（41）

備註：物理屬性，對光、水稍強，對物理、地稍弱

ゴージャスダンス
煉成前：きれないけん
取得地點：戰勝シャラン的ラバンティス

攻擊力	308（20）
防禦力	120（22）
會心率	15（0）%
會心攻擊時的攻擊力	1.9（0）倍
氣絕率	13（18）%
連續攻擊率	72（21）%
重量	27（32）

備註：物理屬性，對物理、風、地稍強，對水稍弱

セーラーふく
煉成前：やぶれたふく
取得地點：往古代圖書館通道之寶箱

註：括弧內數值是未煉成前之廢武器能力。



唔，2月17日日本便有個AOU SHOW，即是街機展，是時候將眼界放遠些啦。不過看來你們都也不會千里昭昭跑到日本看吧，至於我們互動遊戲誌一眾狂人屆時便會去搗亂，並且會順便製作一個特輯的。那麼，想看的話便留意互動電視吧，因為特輯是會於2月26日開始播放啊。



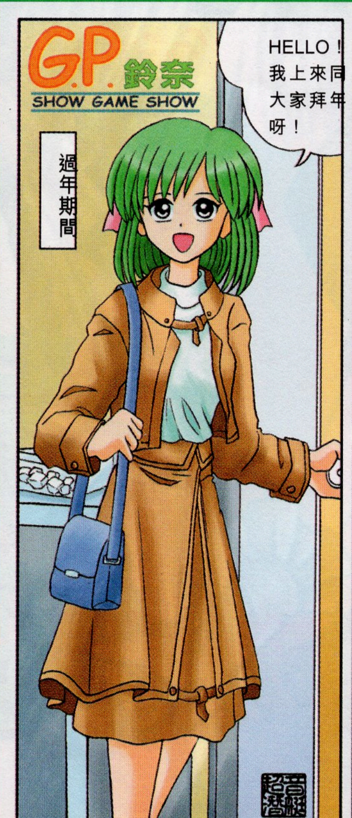
互動遊戲誌



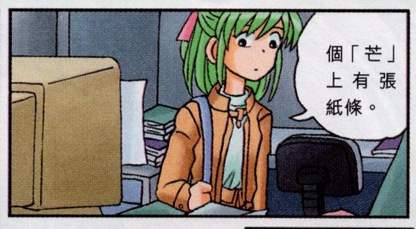
玩家特區

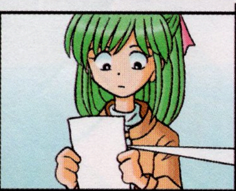
惱懊GAME你教

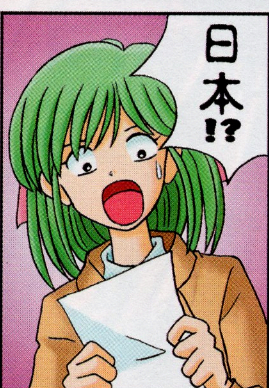
插畫：超音潛艇

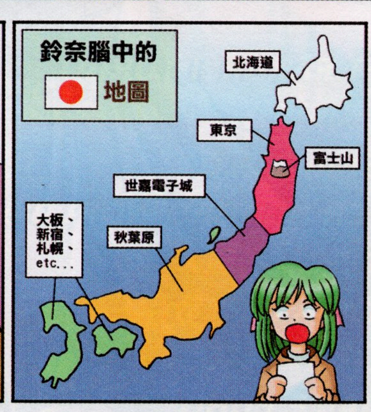








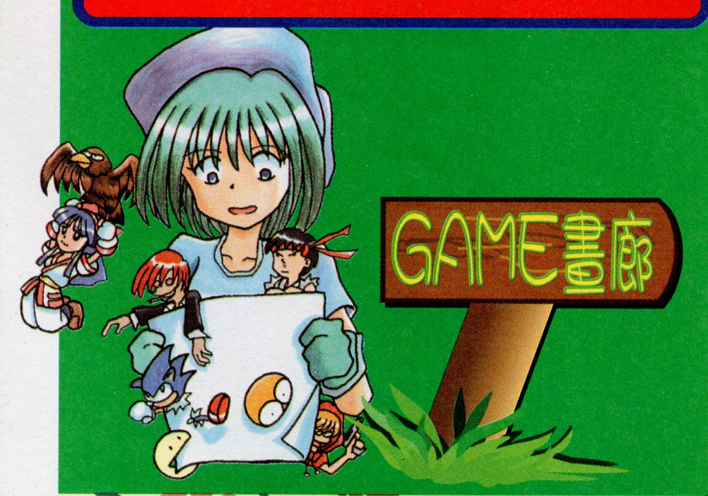






G. P.鈴奈 MESSAGE:

新年過了，有什麼月華長征團，又有二人世界到日本去，只有我在香港發呆...嗚...我不依呀！不知道各位讀者在新年期間做過什麼呢？相信除了拜年之外，便是玩《FF VIII》多的了（我也有玩啊！）新年前計劃可以利用逗回來的利是錢，再加上平時一點積蓄可以買到DC，但發覺...，我終於覺得香港的經濟狀況真的很差啊！



佳作獎：



晶晶　女　22歲

短評：水彩的技巧十分到家，我最欣賞的便是翅膀的部份，比上次進步了。構圖方面只是眼神方面呆滯了一點。如果是要特出手上的東西的話，可以考慮轉用其他物品或顏色，因為用同樣東西的話，不能吸引到觀賞者的視線。



禁千貳百拾貳或・七仙女？？



有沒有覺得這筆爛字糟蹉了信紙？

GP鈴奈～～：(這是第2頁)

(繼續漫畫那一版)咳，對不起，對不起，再也不敢了，不過在下還是想求一張，姑娘的玉照.........(鈴奈話：有冇搞錯，我的男友也未得一張呢)

不玩了，遲早象豬頭—

寫回正題，其實在下是從來不寫信給雜誌的，不過女主持人的吸引力就滿點，所以寫了這封不論不類的信來。

比較正式的話題：

I.在下北京人士。往年在專賣店大家切磋《ZERO II》，打得不亦樂乎，但玩得都是SS版，現在PS版《ZERO III》一出，我便把春麗練得“出神入化”，《街霸III》是我最討厭的一集，因其無春麗，然而卻沒有多少人再和我打了，好像因為大家都用不慣PS的手柄。我真是，不知香港情況如何？

II.一個價格的問題：大陸這邊DREAMCAST售到￥6500！我雖對《莎木》&《生化》極為期待，但也只有無奈了，不知港價是多少？鈴奈還未買嗎？

III.90期「遊戲誌專題」真是搞笑，但在北京就不怎麼用得上，一來北京的街鋪沒有那種「泡妞」的氣氛，二來也無適合「泡妞」的遊戲，倒是用在家用店有點意思啦！92期時大家都説有「玩舊遊戲的熱潮」，在下就覺得這兩個月正GAME還是有幾隻的，只到不是整天也在玩，《R4》、《ZERO III》、《DEEP FREEIZ》、《艾利工作室》等等也夠玩了。

IV.有冇看到我寄去的那張上色的糟畫，超音潛艇看過了嗎？在下從來也不會上色，想請教超音潛艇幾個問題：(1)那張畫的著色好爛，不知點樣可以着好？(2)那張畫的配色好次，不知在配色上應注意什麼？(3)顏色掉了黑應怎麼辦？(4)超音潛艇所超過的音速是水中的音速還是空中的音速？(5)在下天資聰穎，必能一點即通，若能回覆一盛感激，這裡先向潛艇兄鞠躬了(向者香港的方向鞠一躬)

最後我想説回開始時説的——唉，本來是因主持鈴奈小姐是女生，才想寫信聊聊的，提筆後才發現～什麼嘛，又不認識，聊個X呀！最後成這種東西，實在無味。就當大家認識認識吧！所以這種破信和那種爛畫不登出來我也不介意啦。哈哈哈！但若鈴奈小姐寫張照片回信給我，那就感動不盡了！

祝鈴奈小姐會只有18歲(因在下現年19)

祝超音潛艇有一個天仙般的女友(但不可以打鈴奈的主意呀！)

祝小健健成為“遊戲誌專題”(但最好先有個“鈴奈專題”)

遊戲誌其他大叔們，嘿嘿～我就管不到啦～

OH! NO!沒地方簽名了。

在下大名：SUN
99.1.30

G.P.鈴奈的回覆：

當年你有過到香港的專賣店嗎？覺得香港怎麼樣？

我也説回你的信吧！《ZERO 3》我有玩過一點，我喜愛使用SAKURA，畢竟也是女孩子嘛。香港方面DC的價錢好像已回落了一點，現在賣$2000左右，但遺憾的便是我現在還未買呀...

不知道北京的遊戲機中心會是怎樣的呢？以前香港的遊戲機中心都是男孩子的地方，近年來開始有不少的女孩子到遊戲機中心，可能是現在有較多的遊戲適合女孩子吧。而近日在香港最受歡迎的可以説《DANCE DANCE REVOLUTION》了。

為什麼有這麼多人向我索相的呢？我不太喜歡照相的。不過超音潛艇已把我畫了出來，都很像的啊！

優秀作品：

三文魚　16　男

短評：刊登你的處女作來增加你的信心吧，其實也畫得不錯吖，不過在近看時發覺着色有點馬虎，努力點。對了！下之寄畫來最好夾在卡紙，不然畫便很容易會弄皺。

優秀作品：



SUN　19　男

短評：人物表情、動作和背景都很仔細，但是上色變有小小問題，因為不太清潔，大神的臉是整張畫最礙眼的地方。

優秀作品：



熊佳　19　男

短評：玲莎花笑得很有自信啊，右手的動作有點不自然，我最喜歡的便是玲莎花的帽子，很有質感，是故意做出來的嗎？

新欄目！！

COSPLAY 遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。事不宜遲，快點寄照片來啦。

新人事新作風！！

GAME 畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

這是你們的「編輯 TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃

超音潛艇的回覆：

工多藝熟，多一點練習上色技巧自然會好。如果顏色掉了黑，我建議你再調過色。其實我對水彩的技巧也不太認識，我上色多數都是使用MARKER或是使用電腦。水中音速和空中音速都太低LEVEL了，我是宇宙的音速，哈！哈！哈！

到遊府拜年

TO：GPM所有編輯先生：

Hello！又係我Asamiya Athena啊！希望可以早D刊登我啲來信Thank！

我響No.94期見到《遊府》呢一part，有D內容好鬼抵死，尤其係小健健成日笠住比卡超面具咪飲水，個面具係咪買《比卡超你好呢？》呢隻Game送嘅呢？真係好似No.1期入面嘅亞癲小姐扮嘅「反串草薙京」咁！

我又想問吓：點解J.J.，福田君，MS，魔城城主都寫咗自己嘅個人資料同自己的History呢？But，我自己嘅資料就係咁嘅：

最鍾意嘅

Game ：《KOF 95》、《星之丘公園~學園祭》

動畫：Sailor Moon、Pocket Monster

漫畫：叮噹

歌手：廣末涼子、酒井法子、相川七瀨、安室奈美惠，濱崎步

動物：兔仔，貓

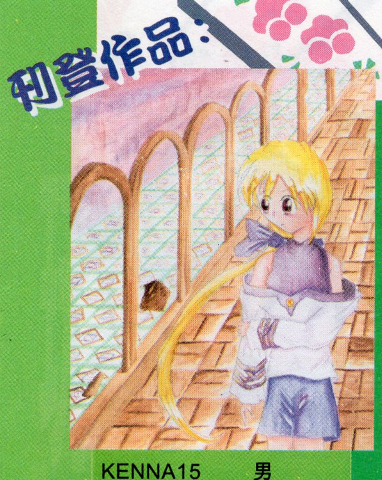
食物：銀鱈魚(燒)，雞翼，可樂，粟米湯。

日劇：《Long Vocation》，《Love Generation》，《鬼之棲家》，《將太的壽司》

仲有，點解古拉拉－B可以響《Beat Mania》作D嘢出咪，積奇個隻貓好得意，我好鍾意呢！咁山寺良牙嘅《井上喜久子のお姉ちゃん》12月號又係咪送比



刊登作品：



KENNA15　　男

短評：背景的透視做足，但可愛的蓮妮亞的面容有點扭曲，是你的風格來的嗎？但我便覺得上一次那張畫比較有趣。

lover呢？

祝你地
晚晚唔駛捱夜！
新年快樂，龍馬精神！
有覺好瞓ZZZ！
By：公理書院4D班嘅科學怪人

Asamiya Athena敬上
16/1/99

G.P.鈴奈的回覆：

你喜歡那《遊府》嗎？我也很喜歡的啊！本來我也想叫他們讓我一起玩的，但是自己只是當外稿的，所以便打消了這一個念頭。小健健的確很厲害，他可以隔着面具來飲水的，那一個比卡超面具只是在灣仔某玩具店買回來的，只是12元，你有興趣嗎？

你見到古拉拉－B的《Beat Mania》是在網上面DOWNLOAD回來的，我也覺得積奇的貓可愛呀，而且我也很喜歡貓的，不過不要提他的傷心事了。良牙哥哥的《井上喜久子のお姉ちゃん》是送給讀者的禮物，大家可以寄信來抽的啊。

打機史

Dear遊戲誌所有編輯：

Hello！成個月沒有寫信來了，大家還掛念我嗎？

首先多謝你們在94期裡刊登我的來信，但發現了一些東西，就是之前的兩封信是「寄失了」或是「沒有刊登」，但不緊要了，還是快入正題比較好，《FF 8》終於出咗啦！作為RPG的愛好者的我自然第一時間買下它吧！遊戲的OPENING，更是十分出色，畫面也是，雖然系統方面比較複雜，但憑在下對RPG的理解能力，不須攻略本便知道怎樣控制。(只是部份而已)可是，GAME依然是老規矩－沒有配音！若果不是，這隻GAME是可以做到100分的！好了，說了那麼久，還是說回自己的事吧，我今次來信是為了說一些我這近10年幾經歷，時間無多，快點開始！

早在10年前，我的爸爸買了一台任天堂，當時我們一家人都有玩過，先說我，那時我還小，完全不懂「打機」為何物，所以打得很差，反之我爸爸就玩得很勁，由其是那隻「3D HOT RALLY」，他次次都是做記錄保持者的。我媽就晚晚都打麻雀，(有這隻GAME的)她次次都打敗電腦(只是初級)，我都打得很勁，但不記得他玩過什麼game了，總之就是強了。

又過了幾年，買了一台超任，我的打機技術就是在這裡開始提升。我最記得的，就是一有新GAME，就會去附近的碟舖裡「COPY碟」，(我是玩博士的)亦是這樣，令到我成為那間碟舖的熟客，那裡的老闆有時還不收我金錢呢！在記得的，就是打爆了「BREATH OF FIRE II」了，此GAME都幾難玩的，而玩RPG也玩得愈來愈強了，還有就是「心跳回憶」了，如果大家還記得的，知道我一次過打爆13個女孩子的經歷吧！

由於太長了，所以剩下的留回下回分解。下之我會說SATURN和PLAY STATION，亦會提及我為什麼會喜歡某些聲優。

又有一些問題要向良牙請教的，由於上兩封信沒被刊登，所以要由頭來過。對了，良牙先生，有沒有「野中政宏」，「結城比呂」和「高木涉」的PROFILE？麻煩你替我找一下吧，不好意思，在這個非常時期，又要麻煩你，我真不知怎樣說才好。還有，也要多謝你在94期刊登了「子安武人」和「齊藤亞紀子」的照片。(雖然資料欠奉，但是有彩色照片我也心滿意足)不出我所「子安武人」好靚仔，「齊藤亞紀子」也好靚女。真是這些都是我憑聲線都認得出來了。

執筆之時正是情人節也是年廿九，由於我沒有我的「另一半」(這十幾年了)，所以對我來說，情人節都沒什麼特別了。反之我很擔心今年的「利是錢」了，希望我真是可以夠錢買DREAMCAST吧！

好了，都差不多要收筆了，今次是虎年最後一次來信，在此先和你們拜個先祝大家新年快樂，萬事如意，身體健康。另外都要祝山寺良牙先生能早日聲優。今回到此為止，兔年再見！Bye！

PS：在下的新作「宿命的二人」寫好了，有空不妨看一下吧！

田田田=田田田
14-2-99

刊登作品：



APPLE ？？　　？？

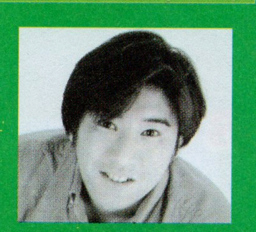
短評：用色和諧，在看起來的時候很舒服，臉部闊了一點，在細看之下發覺口部改了不少次，落筆時不要太大力，不然鉛筆痕便較難擦掉。

G.P.鈴奈的回覆：

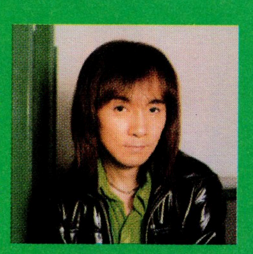
《FF VIII》我也有玩，男主角很帥，女主角很靚，不過最靚的始終都是遊戲的CG片段。說回打機的資歷我便不及你了，10歲才知道什麼是超任和世嘉這些東西，第一部機便是超任，所以很多舊GAME我都不太懂。至於《心跳回憶》嘛，我每一次都追不到詩織的，所以便沒有心機再玩了。

山寺良牙的回覆：

以下是三位聲優的資料──



姓名：野中政宏(NONAKA MASAHIRO)
出生日期：10月15日
血型：A
出身地：廣島縣
所屬：嘞彍慦(KYARA)
代表作：《The King of Fighters》系列——草薙京
FAN LETTER地址：〒530-0037大阪市北區松々枝町グロウビル505号(有)キャタ 氣付



姓名：結成比呂(YUKI HIRO)
出生日期：2月13日
血型：B
出身地：東京都
所屬：賢PRODUCTION
代表作：《霸王大系慙忽一堺嘅堲》嗋埗忽一、《新世紀GPX啓嘅鄉一宔嗘一迫忽慦ZERO》嗋猛慙．嘢拹嘅堲一、《新世紀嘓揸啫猛噎慙喙猛》日向迪嗬堲、《DRAGON BALL Z》噍彍尅堺一
FAN LETTER地址：〒150-0013東京都涉谷區惠比寿1-22-23ヴェラハイツ惠比寿507 (有)賢プロダクション 氣付

姓名：高木涉(TAKAGI WATARU)
出生日期：.7月25日
血型：A
出身地：千葉縣
所屬：ARTS VISION
代表作：《機動新世紀GUNDAM X》ガロード・ラン、《名偵探コナン》小嶋元太、《天地無用！》火美猛、《スレイヤーズTRY》ヴァルガーヴ
FAN LETTER地址：〒151-0053東京都涉谷區代代木1-14-11メゾンフルーリー101 (株)アーツビジョン 氣付

《遊戲誌》旅遊節目

GPM的各位：

お元氣ですか？本小姐又來拜會各位了。

新任惱懊GAME你教教、主GP鈴奈姐姐你好，初次見面，以後請多多指教。

今は首先要感謝Agent X、Glen&山寺良牙在第93號的「遊戲誌專題」內做了一個實用性有史以來最強的"Gamer日本Travel手扎"。為不少欲到扶桑園的人指明了道路，又說明了「食」、「住」、「行」各方面的消費指數，讓遊客可以預計使用，更對過年時期的特別旅遊景點作了介紹，正好在本小姐在過年時候的東渡日本瘋狂遊的行程內容更加豐富。特別要感激各位列出了眾多購物勝地，使本小姐

刊登作品：



歐嘉雯 11　　女

短評：色彩鮮艷，不過美術字好像沒有心機畫，而且有很多鉛筆痕哩，下次不要在A4紙上畫了，因為紙質不太上色。

刊登作品：



肥雞　　？？　　？？

短評：亞典娜似乎走了樣了，反而在背景方面卻不錯，天空的顏色處理得幾好，試試向風景畫發展，可能會有所得着的。





的瘋狂購物行動能更好地實行。山寺良牙さん的小小！日本語講座對於購物人仕必有幫助，不過最好也教一下讀者一些禮貌用語，大和民族是一個很講究禮貌的民族，若被他們認為中國人沒有禮貌就不好了。(PS，請問山寺良牙さん是不是如原作一樣，是一個超級大路痴呢？如果是的話，那行程篇便要小心研究一下了......)

有一個問題想請教一下GPM的各位，不知各位打算如何渡過農曆新年這段時間呢？請盡量講一些，可讓本小姐和其他讀者多了解一下各位多姿多彩的生活，(希望不會被你們説本小姐八掛你們的私隱，本小姐的動機是很純正的。)就算不在此説，在編者話中用來呃版位也行。お願いします！

祝農曆新年快樂，身體健康，工作順利，財色兼收......

貴家濘

PS在遊戲誌這個大家庭中，既有許多熟悉的面孔，又不斷有不少新的面孔出現而新的面孔，很快又變成了熟悉的面孔。

不過，也有許多熟悉的面孔離開，今次輪到小健健さん了，希望小健健さん以後會有更好的發展吧！本小姐會永遠記住你的，尤其是你做的遊戲誌專題，真的很好看有趣，希望日後還有機會見到你的再現。

G.P.鈴奈的回覆：

噢，原來是你，你很久也沒有來信了。很高興收到你的來信，那一個專題我也很喜歡，因為我也曾經計劃過到日本一遊，但在未買DC之前，不敢有其他奢望，還是努力點儲錢吧！你就好啦有得去旅行，買了什麼有趣的東西呢？

農曆新年期間JJ、小健健都跟另一半到扶桑國，以KOTARO為團長的月華長征團想到日本搞事，但一行四人都成了砲灰，黑龍又好像到了星洲一趟，各人也開心吧！不過聽他們説放假是有代價的，現在他們便在死鬥中。補充一句良牙哥哥不是大路癡來的，大可以放心。

姓名：日高のり子(HIDAKA NORIKO)
出生日期：5月31日
血型：AB
出身地：東京都
所屬：81 PRODUCE
FAN LETTER地址：〒151-0063東京都涉谷區富々谷1-3-5 BOF代代木公園4F(株)81プロデュース 氣付
from——yamadera ryouga

鈴奈想搞事

想起以前的《遊戲誌》有一個「無責任讀者擂台」，可以讓讀者們在那　發表一些對遊戲的意見，近來又發覺不少讀者也希望重開擂台，不過這一次的形式便略有不同，由你們來信，我找編輯們來回應你們，題材主要都是圍繞着遊戲界中發生的事物，來信支持一下吧！

五格其之三

G.P鈴奈：

你好嗎？根據你給我的資料（？）我畫了積奇（？）哈...金黃色頭髮...只是想像出來而已..不知各編輯的真面目是怎樣的呢？另外，不知MS有什麼趣事呢？

WELL，我了解...好，那麼我就不定期寄些5格來吧！（笑）還有，上次日高のり子的地址被照片擋住了...不知可否再登一次呢？哈...（苦笑）真是麻煩鈴奈姐姐了！還有，可否將上次的畫稿（包括《喜歡他》等等）寄回給我呢？謝謝！（笑）

祝《GAME你教》越做越好！

B.C.S丹
99.1.28

G.P.鈴奈的回覆：

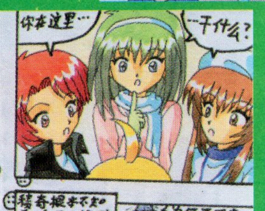
為什麼你會覺得積奇是喜歡男孩子的呢？不是我誤導了你吧！積奇是否喜歡男孩子我便不清楚了，但肯定他是不怕凍的，因為他説只要一件「羊毛老底」便可以無視任何低溫。

MS説最近忙於《FF VIII》，所以都沒有什麼有趣的事發生。哎呀，真的不好意思，我最近也很忙啊，不過我也會盡快寄回給你的，SEE YOU。

由於版面設計問題，令到各位讀者看不到HIDAKA NORIKO的部份資料，現在再次補刊：



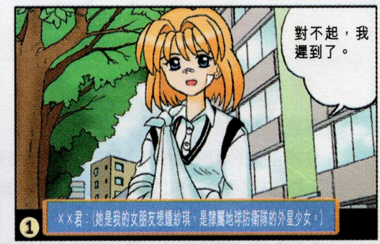




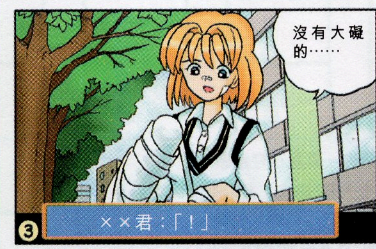




喜歡地球的外星少女

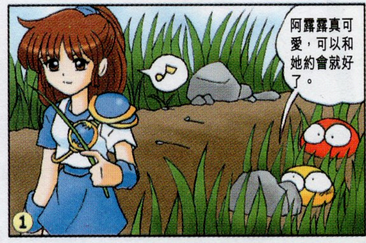


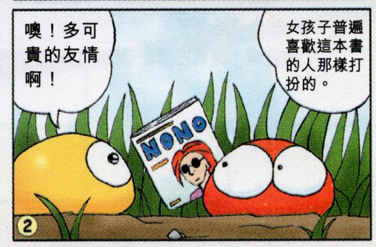


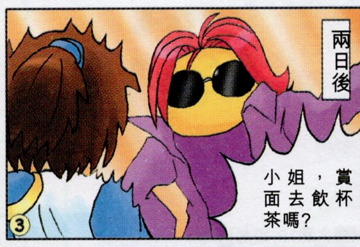




魔導青春物語



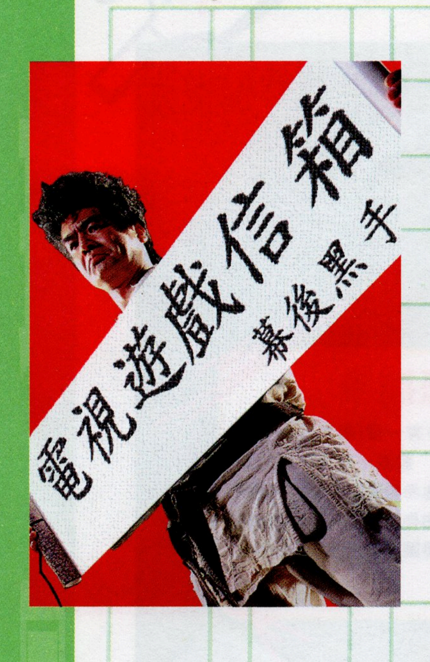












學運領袖
幕後黑手先生：

我是第一次來信，我十分希望你能解答我數條問題，多謝！
1.可否教我PRO ACTION REPALY2金手指咕怎樣使用，我試了很多次也用不到。
2.我的PS是改機的，我玩正版的，但也有玩翻版，如果FF8改機的機不能玩FF8，真是十分可惜，有沒有解決方法？
3.FF8是否現時最出色的RRG，有沒有GAME 能和它一併！
4.你想如果PS出現時，會否有超越DC的地方，一樣這麼震驚。
祝老師新年快樂

GAME博士
1999.2.3

GAME博士：

1.黑手絕不會說ACTION REPLAY的事，請見諒。
2.記得POPOROGUE嗎？這一些問題已經難不到翻版商了，而且最近已有什麼完美版了。
3.以現在來說，風頭的確是一時無兩。
4.我期待的會是以DVD來遊戲吧！



幕後黑手覆

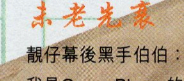
信眾

幕後黑手田田：
你好！在下是BCS丹啊！第一次寫信就麻煩你，真是一好意思！
1.聽說在《生化危機2》中，可以打出個"豪鬼大叔"出來，是否有這回事呢？
2.接上題，如果可以，要怎樣打才打得出個"豪鬼大叔"呢？
3.在《KOF》系列中，幕後黑手田田最喜歡哪個人物呢？在下喜歡CHRIS！
4.《櫻大戰3》會在DC上推出，那麼，會否在SS中推出呢？(擔心...)
5.《KOF 98》會否移植到SS上呢？(更擔心...)
6.《KOF 京》會否移植到DC或SS上呢？(太～擔心)
7.幕後黑手田田喜不喜歡這張紙呢？是在下精心設計的，人物是CHRIS和SAFIER！
真是多謝幕後黑手田田幫在下解答以上問題啊！由於第1，2個問題西安的筆友托在下問幕後黑手田田的，所以，幕後黑手田田一定要告訴在下答案啊！拜托！
祝：工作順利

BCS丹
99.1.26

BCS丹：

1/2.這只是有一些在開玩笑，沒有這事的。
3.草薙柴舟是也。
4.未有公佈，但GAMEBOY可能遲點會有《櫻大戰》的遊戲推出。
5/6.相信便不會了。
7.很好啊！做自己喜歡的事，自然會做得好的。



幕後黑手覆

未老先衰

靚仔幕後黑手伯伯：
我是Game Player的長期讀者，希望你們能刊登出來～
1.你們會不會出《數碼暴龍世界》的攻略？
2.你認為《KOF》係列，還是其它格鬥Game較好？
3.你們將會上哪Games的攻略？
4.你覺得哪個女角最可愛？
5.將來有什麼好玩的AVG Games？
祝成為全世界最暢銷的Game書

小弟Squall上
2月7日

Squall

1.應該不會的了。
2.格鬥GAME不只有《KOF》系列，各有特色吧！
3.遲些應該會有《SAGA FRONTIER 2》。
4.最近的話，應該會是RINOA了，BLUE MARY也不錯。
5.《七間秘館》可能會不錯。

幕後黑手覆

原稿紙

SQUARE WORLD

Dear黑手叔叔：

本人已被《幻水I》困繞（擾）多時，希望黑手能為我盡快解答，令我快些開始期待已久的《幻水II》。

1)在《幻水I》中怎樣才能令古利美奧（田田田）復活？照市面的攻略玩也只能玩到BAD ENDING。

2)另外可否詳盡介紹《幻水I》較難取得的同伴（田田田），田田及田田秘技人物。

3)請問98中阿金的三連擊可否駁些較實用的連續技？

4)PS除SQUARE的RPG外，還有什麼RPG值得玩的？

最後希望能快些回答本人的難題。

祝GP全體工作愉快，銷量上升！

讀者黃漢昇上

黃漢昇：

1.在上一期的信箱已經説過的了。

2.在93期的研究坊已説過了。

3.是可以駁到鳳凰腳的。

4.喂，不只是SQUARE才有RPG的，DC的《神機世界》及PS的《幻水2》是什麼來的？



幕後黑手覆

牛油狗

致黑手：

本人其實是Game plus之讀者，因為幸看到貴刊之認真及文采，現已令本人不遺餘力地支持貴刊。但貴刊欄有時草管人命，對讀者所提出之問題草率了事，若能改善，必能令貴刊之聲名膾炙人口。現有數條問題，希望黑人即閣下能為本人一一解答。

1.GB的「Pocket Monster」是否有No.151之怪獸？有又怎能取得？

2.PS的「幻想水滸傳II」裡，一小部份好漢雖然我已達成他們的加入條件，他們仍然不肯加入，何解？

3.PS有什麼RPG佳作？

祝身體健康

Tim敬上

Tim：

1.在平常畫按START鍵，進入物品那一項，再在第十三項物品按SELECT。然後進入戰鬥，進入更換怪獸的那個畫面，再在你不喜歡的怪獸上按一次A鍵，那麼那隻怪獸便會變成NO.151的怪獸──MEW！不過昆藍色帶才可以的。還有便是集齊之前150隻之後，它便會隨機出現。

2.都是看93期比較好。

3.《SAGA FRONTIER 2》及《DQ VII》都是黑手期待之作。



幕後黑手覆

為過癮而殺狗

幕後黑手前輩老師：

小女子為Playstation初哥，近數期才開始看GPM，以下有些問題想請教前輩，望前輩不吝指likely。

1)《curiosity kills the cat》會否出攻略？很難玩啊！若GPM不推出攻略，市面上又是否有攻略本？

2)《Tales of Phantasia》中，在打完地之精靈後，在比利捷亞市該乘那一艘船到浸食洞？我找不到浸食洞的船啊！可以明確地指示嗎？

3)小女子若要補購舊的GPM該怎辦？

4)《Biohazard》何時推出第三集？

5)黑手前輩可否推介幾隻好玩的RPG AVG給我？（FF系列及Tales of Phantasia外）拜托嘛！

6)《擁抱季節》是一系列的遊戲嗎？如果是，那包括什麼遊戲？最後希望黑手前輩不介意在第95期或96期刊登我的信。

祝新年快樂！

身體健康！

PS：最近天氣反覆無常，黑手前輩和《GPM》各編輯前輩要小心身體啊！

後輩小精靈敬上

11-2-99

小精靈：

1.我們便不會出攻略的了，在市面上也很少見。

2.在那個市中是有另一艘的，乘坐它便可以的了。

3.留意今期《遊戲誌》吧！

4.還沒有公佈過啊！

5.《RIVEN》、《幻水 2》及《ARC OF THE LAD》都是正GAME來的。

6.暫時只有該遊戲推出，還沒有續篇及關連作品。

幕後黑手覆

大包圍

TO：幕後黑手

在下有數條難題，希望你能為我解答。

1.我覺得《FINAL FANTASY》系列一集比一集差，並且忽略了遊戲性，不知黑手同不同意？

2.我家　已有PS、SS及N64，DC已出，我真的很想買，但金錢及地方上的限制，只容許我多買一部機，我應該等PS2還是買DC？

3.如果我家　有兩個電話插頭，但沒有分插，可不可以登記DC上網？

祝 身體健康 龍馬精神

WAI上

WAI：

1.所以黑手最喜歡的還是《FF V》，不過畫面方面真的十分華麗。

2.買DC也好的，終歸不同機會有不同的遊戲。

3.只要有電話線便可以上到網。



幕後黑手覆

第　頁

我眼中的Final Fantasy VIII

TEXT：J.J

FF這個系列，在下是由第2集的時候開始玩的(FF I是其後補玩)，而且亦有幸從《FF V》開始有製作攻略的機會，最近亦參與過《FF VIII》的公式攻略本，所以這次打算和大家分享一下對這一集的部份感想，但這並非代表在下想自認是甚麼FF專家，事實上在下亦只不過是一個喜歡玩這系列的玩者罷。假如各位對下文有任何意見，希望能來信指教及分享。

時代

有不少人曾提出一個觀點，說水晶是《FF》的象徵，因此自從《FF 5》開始的FF已不是原來的FF……在下認為FF本身已經擁有很多充滿特色的東西：CID、陸行鳥、飛空艇……此外亦有人提到近數集的FF已愈來愈脫離系列初期的FANTASY味道，在下雖然不否定此看法，但也不會完全同意，因為FANTASY的定義可解釋為「脫離現實」，在下只認為現在的FF是採用一個「較接近現實的FANTASY世界」(最少在下現時生活的世界並非這樣)，好處是能令玩者更容易接受，當然其中亦有很濃厚的商業因素，但就如格鬥遊戲的世界中，《拳皇》的角色因為穿着時裝而受到機迷以至非機迷認同一樣，若今日FF的主角仍是身穿中世盔甲來作戰，最少就很難相信可以吸引到一大批非機迷為了型仔主角SQUALL及靚靚女主角LIONA而買GAME。

系統

若說今集最令在下不滿之處，應該會是遊戲系統方面。「抽取」這種新要素其實可說是源自過去數集從敵人身上偷去道具的小偷技能，但在這一集就無限制地發展。基本上，戰鬥中不向敵人「抽取」便得不到魔法—在遊戲的系統上，不將魔法「融合」便不會得到高的能力值，而且融合的魔法數量愈多愈好—敵人的攻擊力普遍不高，但HP卻不低……於是便出現一個結果，那就是抽取魔法並不難，敵人亦不易將你擊倒，最後便是時間的問題，一場戰鬥中若然有新的魔法可供抽取的話，3位角色如全部抽取至100差不多要30分鐘，看來除了抽取敵人的魔法外，亦同時抽取了玩者的遊戲意欲。

此外，召喚獸在今集的重要性亦明顯地加強，最少召喚獸也會有自己的HP及LV了，不過，召喚獸由出現至出招為止的時間就實在有點過長，雖然SQUARE已特意加入一個按SELECT及口掣的系統讓大家消磨時間，但同樣的片子看數十次之後任何人也會開始厭倦；當然，一些在戰鬥中加插的EVENT頗為有趣，但總括而言，在下對這一集戰鬥的評價是「屈你玩、焗你悶」。

總結

雖然在下對於這一集的戰鬥有所不滿，但對於故事就頗為喜歡，CID與EDEA的關係頗為出人意表，整體上故事亦算完整，各人物的性格也很鮮明，音樂方面則不過不失，最終戰的BGM雖然不及前作的聖詩般印象深刻，但EYES ON ME仍算合格；CG片段中自己最喜歡ENDING畫面出現製作人員名單時的片段，那種拍攝家庭錄影帶來帶出一個大團圓結局的手法，給在下一種很親切的感覺。

Final Fantasy VIII的前和後

TEXT：古拉拉_B

—前—

在推出之前，大家最關心的，不是《FF VIII》的本身、遊戲系統或者附送的禮物，而是它的保護程式，對一些想「從良」的玩者有甚麼影響。早前已經有很多傳言，其中說《FF VIII》像《POPOPROGUE》一樣，改了機的就不能玩。老實說，玩翻版的人相信已佔了本港機迷的一半以上，不論玩翻版的原因是「不夠錢買原裝」，或者「當老翻作試玩版」等等，大家對《FF VIII》的保護(或者其破解方法)如此關注，都明顯地說出了它是今年其中一個大作。

此外，亦有很多玩者將這個遊戲跟早前的幾代作比較。筆者個人覺得雖然它是掛了《Final Fantasy》的名字，但是很多地方都已經脫離了「夢幻(Fantasy)」，變得充滿時代感。筆者推測，可能受了流行的日劇的模式所影響，遊戲裏面的角色設計，都極像現時日本人所喜歡的明星——年青男女，男的英俊、女的可愛，相信這是遊戲的另一個賣點，因為大部份的玩者都是和遊戲中角色年紀相約的，玩起來就更有投入感了。

—後—

遊戲推出之後，最大的問題仍然是關於如何應付遊戲的保護。一眾玩者各出奇謀，有人決意拿Play Station去修改，將某些零件拿走來避免畫面出現「無敵血掌印」，有人試圖用模擬器，有人說等翻版出罷了(真是令人失望的態度)。不久，網上流傳可以用金手指卡來避過保護，立即有雜誌大字標題在封面寫着。(裡面說：「這並不代表本刊支持玩者玩翻版」便將責任御個一乾二淨了……唉~~)《Final Fantasy VIII》不單只將遊戲所包括的內容推至另一高峰，亦將本港的翻版事業推至前所未有的高峰——「炒老翻」。商人們看準了玩者的心理，除了將一套四隻炒賣至最高一百五十玩外，更有商戶提供所謂的新IC，使玩翻版的人可以繼續「廿蚊一隻、一百蚊六隻」的日子，可哀哉~

一個耗資比起一隻「老翻」價錢多幾千萬倍的遊戲，售價才不過四百多元，如說沒錢買，為何不等新年過了用利事錢來買，或者儲零用錢來買？大家不要以為筆者在這個位置，就可以說一定買正版、玩正版，筆者也試過儲了幾個月零用錢去買一個心愛的遊戲，那份滿足感的確是難以言喻的。購入《Final Fantasy VIII》時，這份感覺又重現心中……



無責任新GAME評壇

小貓小狗 WONDERFUL 2



PlayStation/ SLG/
BANPRESTO/ 5800日圓

《小貓小狗WONDERFUL 2》不單可以同時飼養小貓小狗，而且加入了大部份飼養遊戲都沒有競技會，令玩者在飼養小貓小狗之餘，有一個奪取冠軍的目標。雖然如此，但筆者並不喜歡其遊戲ICON太多，使玩者需要一段時間將ICON的用途記下。(怪傑)

評分：

- 人物/ 機械:3分
- 畫面:2.5分
- 音樂/ 音效:2分
- 故事:—
- 操作性:2.5分
- 投入度:2.5分
- 原創性:2.5分
- 難易度:3分
- 移植度:—

平均分:2.5分

飼養電子寵物軟件的第二代，和上集同樣可以選擇養貓或養狗，最明顯改進是其頗有目標的比賽，令訓練變更有義意。另一方面動物的造型和動態已較為真實，有趣的小動作亦設定了很多，可是相對飼養真實的貓狗仍有一段距離，畢竟沒有生命的電子寵物是無法取代有血有肉的貓貓狗狗。(FUKUDA)

評分：

- 人物/ 機械:3.5分
- 畫面:3.0分
- 音樂/ 音效:2.5分
- 故事:—
- 操作性:3.0分
- 投入度:3.0分
- 原創性:3.0分
- 難易度:3.0分
- 移植度:——

平均分:3.0分

OPTION TUNING CAR BATTLE 2



PlayStation/ RAC/
JALECO/ 358港元

《OPTION TUNING CAR BATTLE 2》雖然下很多心機來提升畫面、賽道和賽車的質素，但卻令到遊戲經常像地下斷裂的爆山。除此之外，筆者覺得這遊戲雖然兩個模式，但像沒有用似的，而且亦發覺《OPTION》的後期調整還未做得足夠，因為筆者曾試過在行直路時，忽然有一輛車在前面出現，之後便是撞車。(怪傑)

評分：

- 人物/ 機械:3分
- 畫面:2.5分
- 音樂/ 音效:3分
- 故事:—
- 操作性:2分
- 投入度:2分
- 原創性:2分
- 難易度:2.5分
- 移植度:—

平均分:2.43分

這是《OPTION TUNING CAR BATTLE》的續篇，當中同樣獲得日本國內4間車廠的支持，因此遊戲中的車輛均以實名登場。此外，遊戲中的車輛大部份都是日常使用的房車，這對於近來玩得太多越野車的筆者來說，自然有更新鮮的感覺。至於遊戲畫面方面，雖不見有任何突出之處，亦不覺有任何過份的缺失。總之，是一隻不過不失的作品。(Agent X)

評分：

- 人物/機械:3分
- 畫面:2.5分
- 音樂/音效:2.5分
- 故事:—
- 操作性:2.5分
- 投入度:3分
- 原創性:2.5分
- 難易度:3.5分
- 移植度:——

平均分:2.79分

超戰鬥球技 VANBORO



PlayStation/ SPT/
HECTOR/ 港幣358元

《超戰鬥球技VANBORO》雖然以少有排球和科幻背景為題材，但因其遊戲的操控比較複習，很容易令玩者的投入度降低，而且其中的模式亦比較少，使遊戲的耐玩性減低了。比較好的就是玩者可以將贏取回來的獎金購買裝備，而令到一個普通的排球遊戲增加少許色彩。(怪傑)

評分：

- 人物/ 機械:2.5分
- 畫面:2.5分
- 音樂/ 音效:2分
- 故事:—
- 操作性:2分
- 投入度:2分
- 原創性:2.5分
- 難易度:2分
- 移植度:—

平均分:2.21分

唔……真是很久沒有玩過排球遊戲了，所以當初玩起來實在是非常的「生手」，不過，玩下去實在和之前的同類遊戲實在沒有多大的分別，多了的只是一些必殺技而已，而使用立體多邊形來製作有時候亦是破壞遊戲可玩性的原因之一，幸而，在《超戰鬥球技VANBORO》之中，立體多邊形的製作尚算可意，至於人物的設計則便真是相當一般，完全不能給玩者驚喜呢！(赤目黑龍)

評分：

- 人物/ 機械:2分
- 畫面:2分
- 音樂/ 音效:2.5分
- 故事:—
- 操作性:2分
- 投入度:2分
- 原創性:2分
- 難易度:2.5分
- 移植度:——

平均分:2.14分

相聚相愛



PlayStation/ SLG/
SME/ 5800日圓

雖然相聚相愛又很多新原素，但筆者亦覺得當中有不少缺點。首先遊戲可以選擇的課程實在太少了，令主角的育成部份變得單調，其次就是假日的三個地點約會有點兒長了，令遊戲進度減慢。第三點，遊戲中的約會地點實在太多，令對於不太懂日文的讀者難以記下地點位置，而最後便是遊戲中的女孩人設比較差。(怪傑)

評分：

- 人物/ 機械:2.5分
- 畫面:2.5分
- 音樂/ 音效:3分
- 故事:2.5分
- 操作性:2分
- 投入度:2分
- 原創性:3分
- 難易度:2.5分
- 移植度:—

平均分:2.5分

Sony Music Entertainment的另一隻戀愛育成模擬遊戲，可能是由於負責遊戲「企畫」的是《T.M.》的原作者的關係，一開始遊戲便發覺她有十分重《T.M.》的味道，遊戲的玩法基本上與「另一戀愛育成遊戲」相似，不過比較簡化點，特別是指令及能力值方面均是，而遊戲中可到的地方十分之前，不過可能是十分之多的開係，玩起出來覺得有點眼花且煩，不知選哪一個才好；不過七較有趣的是，到不同的地方可以增加不同的能力值，這點可說是與同類遊戲中比較特別的。(山寺良牙)

評分：

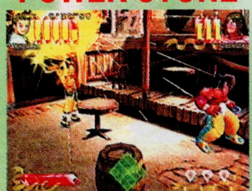
- 人物/ 機械:4分
- 畫面:3分
- 音樂/ 音效:3分
- 故事:3分
- 操作性:4分
- 投入度:3分
- 原創性:3分
- 難易度:3分
- 移植度:——

平均分:3.25分

總評:

到了2月這個時候，真是沒有多少的又新又好的遊戲推出，首先，相信大家依然在家中和《FF VIII》死鬥，這遊戲的好玩之處便是她叫《FF VIII》，可是，在坊間所聽到的評也是不太正面，不是說悶便說唔好玩，總之壞多於好；其次，在眾多的近期的遊戲之中，比較有賣點可以說是在街機中甚受歡迎的《幕末浪漫～月華之劍士》，不過，Playstation版的質素又好像不是太理想，而《天誅～忍凱旋》雖然好像和上集沒有多大分別，不過，實際上是一隻相當不俗的新遊戲，不妨一試呢！(赤目黑龍)

POWER STONE



Dreamcast/ ACT/ VMS對應(4 BLOCKS)/ VGA對應/ 震動Pack對應/ Arcade Stick對應/ 5800日圓/ CAPCOM

《POWER STONE》是CAPCOM首隻為Dreamcast及NAOMI製作的遊戲。單就創意上而論，這的確是一隻創意十足的遊戲，當中確如CAPCOM所言並非立體格鬥，而是包含了動作原素的"冒險活劇"！不過，由於對手在奪取了三顆POWER STONE後，其力量又確實強得有點兒那過，因此令人感到有些"屈"的味道來。當然，只要你是Dreamcast機主的話，又怎能不買這隻不論質素及遊戲性均十足的遊戲呢！(Agent X)

評分：

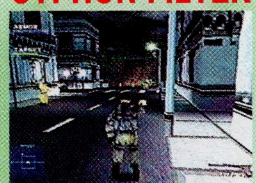
人物/ 機械:4.5分
畫面:4.5分
音樂/ 音效:4分
故事:3分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:3分
難易度:4分
移植度:5分
平均分:4分

起初看見「總天然色立體活劇」這個口號，令到筆者十分期待此作的推出，希望它能利用Dreamcast的強大機能，造出一個新類型的遊戲出來。怎知玩過遊戲之後卻感到有點失望。無疑利用DC機能造出來的效果的確是其他遊戲不能及，但是遊戲性方面卻未達水準，大概是因為遊戲中角色「變身」之後的平衡度嚴重不足。另外就是相信遊戲仍未用盡主機的功能，如果能將版圖再擴大一點就會更好了。

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3.5分
故事:3分
操作性:2分
投入度:3.5分
原創性:3.5分
難易度:2.5分
移植度:——
平均分:3.125分

SYPHON FILTER



PlayStation/ AVG/ EUROPEAN LEISURE SOFTWARE

這作品的感覺上是將《BIOHAZARD》+《TOMB RAIDERS》+《METAL GEAR SOLID》三者合一的作品，既要求解謎，同時又需要靈活的操作及準確的瞄準，而實際上這遊戲亦頗能將這三個遊戲的精華吸收過來，成為一個有自我風格的作品，其中在下最喜歡的是瞄準敵人時，感覺就像是玩SURVIVAL GAME一樣，當瞄着對手的頭一槍一件時非常暢快，但唯一不滿的是遊戲中某些道具的位置過份隱蔽，例如第二版在地鐵站漆黑的地面上竟然放着過版必須的計時炸彈，這種做法難免會減低玩者對遊戲的好感。(J.J)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3.5分
故事:4分
操作性:4.5分
投入度:5分
原創性:3.5分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.81分

在眾多的ACTION AVG之中，《生化危機》的確是最為突出，而之後出現的ACTION AVG亦相繼增多，題材除了恐怖、怪異之外，還會有一些以特種部隊為主角的題材，而這一隻美版遊戲《SYPHON FILTER》正是其中之一。遊戲中的動作尚算流暢，而且最特別的是玩者可以感到自已真的像是一個殺手，令玩者有一種新的遊玩感覺。若你是夢想成為殺人王的話，這一隻遊戲一定滿足到你。(天草四郎 時貞)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.44分

POP'N MUSIC



Dreamcast/ ETC/ Konami/ 4800日圓

Konami可能覺得音樂Game仍然有利可圖，所以將旗下的音樂Game一隻又一隻的移植到家用機之上。Pop 'n music相信會是眾多移植作中的失敗作了。首先它仍然未解決速度比業務用版本加快了的問題，這個問題在Playstation版的《beatmania》中已經出現了，大大減低了吸引力。其次，和Playstation版《beatmania》的情況十分相似，專用手掣的效果未如理想，敏感而且未及業務用版本的一半，這次會否改由ASCII再推出另一個版本呢？(笑)總括而言，不將這個遊戲當作移植版本的話，會好過一點。(古拉拉_B)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:3分
音樂/ 音效:5分
故事:——
操作性:3分
投入度:3分
原創性:2.5分
難易度:2.5分
移植度:4.5分
平均分:3.63分

在各種街機音樂遊戲之中，除了元祖的beatmania外，同屬KONAMI作品的《POP'N MUSIC》可算是一個頗有趣的遊戲，因為其9個掣的設計一般來說也要兩個人才玩得來(高手例外)，現在變成DC版之後，最大的改進是引入了5掣及7掣模式，因此就算只得一人亦可以較易上手，但遊戲的的專用手掣實在不行，按掣時的手感很差，但對於沒有音樂遊戲的DC來說，似乎會是唯一的選擇。(J.J)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:4.5分
故事:——
操作性:2分
投入度:4分
原創性:3分
難易度:4.5分
移植度:4分
平均分:3.63分

FINAL FANTASY VIII



PlayStation/ RPG/ MEM/ 對應POCKET STATION

萬眾矚目的《FINAL FANTASY VIII》，真叫人有點失望，雖然在故事和人物方面有很大的突破，但是遊戲性並不及舊作高，尤其是「抽取」系統方面，全完是強迫玩者延長戰鬥時間，若是不「抽取」魔法，角色的能力就不能有明顯上升的現象，LEVEL已對遊戲不重要了。此外，即使解開遊戲謎團，其回報只是一些怪物CARD或是G.F.用的道具，一點都不令人驚喜，亦可能是機能的問題，有很多時都會出現「慢動作」的情況，不過總括來說都是一隻可玩的遊戲，看看故事內容已足夠。(MS)

評分：

機械/ 人物:5分
畫面:4分
音樂/ 音效:4.5分
故事:4分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:——
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.86分

背負着名作第八代的宿命，在未推出前大家已對它議論紛紛，但當正式玩過遊戲後之前的憂慮頓時消失掉。雖然我並非玩得很遠，但在劇本上它捨棄了過往的夢幻感覺而採用較具時代感的情節，個人認為已是一大進步，起碼廠商肯拋下過去的方程式來製造這種新意，姑勿論其目的所在(打女孩子和OL牌？)大家理應以較正面的角度去看待它；唯一不滿是其極耗時間和心機的抽取系統。(FUKUDA)

評分：

人物/ 機械:4.5分
畫面:4.5分
音樂/ 音效:4.0分
故事:4.0分
操作性:4.0分
投入度:3.0分
原創性:3.5分
難易度:4.0分
移植度:——
平均分:3.94分

立體忍者活劇 天誅 忍凱旋



Playstation/ ACT/ SME/ 港幣298元

以深入敵陣執行隱密任務的《天誅》，由於在海外地區受到好評因而造就了續篇《忍凱旋》的誕生，基本來說它和初代的分別不大，但經重新設定過的AI令敵人的警覺性大為提高，並非昔日那些與餓狗搶包吃的呆子。此外每關都設有3種不同配置提高了耐玩性，當然最具鑽研價值的仍然是虎之卷，即使完成了前作再玩它亦有另一種味道。(FUKUDA)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3.0分
音樂/ 音效:3.5分
故事:3.0分
操作性:3.0分
投入度:3.0分
原創性:3.0分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.19分

因為《天誅》在外國大受歡迎之後，於是便推出新版，遊戲畫面有所改良後還加入了虎之卷，虎之卷這一個模式雖然有趣，但是費時甚久，電腦的AI改良了，令遊戲的難度提升，不像上一集的那麼蠢。另外角色也有新的動作，以「隔夜餸」的角情況來看，的確不錯(非洲)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.02分

幕末浪漫 月華之劍士



PlayStation/ FIG/ MEM/ 港幣328元

移植自業務用版本的SNK格鬥遊戲《幕末浪漫月華之劍士》，其效果只能説是強差人意。"偷格"的程度異常嚴重之餘，流暢度亦不甚滿意，令遊戲的可玩性大大減低。不過，PlayStation中所加入的原創模式，如：「CHARACTER列傳」及四格漫畫等，為喜愛《月華》系列的朋友挽回不少購買意欲。SNK果然是有商業頭腦！！(Agent X)

評分：
- 人物/ 機械：3分
- 畫面：2.5分
- 音樂/ 音效：2.5分
- 故事：2分
- 操作性：2.5分
- 投入度：2.5分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：2.5分

平均分：2.61分

和街機相比有一段距離，但就PS來説卻屬中上之作，角色們的偷格在所難免，一些招式的輸入時間亦和原版略有不同(摘錄自KOTARO祖師)，然而遊戲性卻保留了。讀碟時間不算長(更有四格漫畫付送)，一大堆的隱藏人亦是遊戲的賣點，平心而論，愛玩此遊戲又沒有NEOGEO的朋友不妨考慮(有SATURN版便好了，嗚……。)(積奇)

評分：
- 人物/ 機械：3.8分
- 畫面：3.2分
- 音樂/ 音效：2.5分
- 故事：－－
- 操作性：3.2分
- 投入度：3.2分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：3分

平均分：3.12分

感應少年EIJI



Playstation/ AVG/ 講談社/ 5800日圓

實在是非常失望，因為當初見到這隻遊戲之時，以為會像漫橃的有趣，不過實際上遊戲本身只要是懂得按掣的玩者也可以完成的遊戲，所以遊戲的可玩性非常低，而且解謎份可以說是沒有，而在遊戲之中的立體多邊形人真是相當的嚇人，相比起來，那些不甚精采的片實在出色得多呢！(赤目黑龍)

評分：
- 人物/ 機械：2分
- 畫面：2.5分
- 音樂/ 音效：2分
- 故事：3分
- 操作性：1.5分
- 投入度：2.5分
- 原創性：2分
- 難易度：1分
- 移植度：——

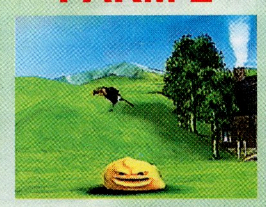
平均分：2.06分

《感應少年EJI》是一隻企圖將CG動畫及3D立體多邊形畫面結合的AVG遊戲，不過其質素及效果似乎卻令人失望！這是由於3D立體形畫面的效果並不好，令遊戲的可玩性大大減低。不過，最令人失望的是：遊戲中的戰鬥畫面實在做得馬虎，而且人物動作亦甚為單調，但若果玩者較為喜愛解謎部份的話，這又另當別論。(Agent X)

評分：
- 人物/ 機械：2分
- 畫面：2分
- 音樂/ 音效：2分
- 故事：3分
- 操作性：2.5分
- 投入度：2.5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.44分

MONSTER FARM 2



Playstation/ SLG/ TECMO/ 港幣358元

唔……和上一集的玩法沒有多大的分別，不過，因為基本的怪物多了，所以可玩性亦相應的增加了，另一方面，在遊戲之中增加了「兼職」的部份，使遊戲的「難度」提高了，再加上要使用「POCKET STATION」，使遊戲的「動性增加」，然而，在「POCKET STATION」玩兼職時毫無S提示，實在是有點過份，如果不做又沒有錢，怎辦？(赤目黑龍)

評分：
- 人物/ 機械：2分
- 畫面：2.5分
- 音樂/ 音效：2.5分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3分
- 難易度：2分
- 移植度：——

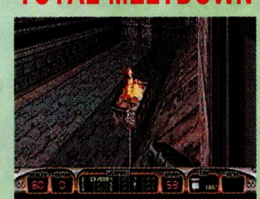
平均分：2.64分

遊戲中的怪物非常可愛，種類比前作多，而且更可利用其他CD-ROM製作怪物，令可玩性大增，只可惜遊戲不能對應上集的記錄，再者必需要利用Pocket Station來工作，沒有Pocket Station的玩家實在很難玩下去，另外，玩者只能治養一隻怪物，未免太過少了。(MS)

評分：
- 機械/ 人物：4分
- 畫面：3分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：——
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.14分

DUKE NUKEM~ TOTAL MELTDOWN



Playstation/ STG/ KING RECORDS/ 5800日圓

這是一個相當精采的電腦遊戲，然而，在移植到Playstation之上後，遊戲本身依然是出色，不過，在畫質方面則差了很多，完全是「睇格仔」，使玩的衝動完全的熄滅，而且這遊戲完全不對應DUAL SHOCK，如果這遊戲能使用ANALOG來玩的話，相信可玩性一定會提高很多，可惜……(赤目黑龍)

評分：
- 人物/ 機械：1.5分
- 畫面：1分
- 音樂/ 音效：2分
- 故事：——
- 操作性：1.5分
- 投入度：1分
- 原創性：2分
- 難易度：2分
- 移植度：1.5分

平均分：1.56分

這個超好玩的電腦遊戲終於可以在電視上玩到(雖然早前已出了PS和SS的美版)，遊戲性可説是完全移植，但是玩起來總有點不流暢的感覺(實不適宜用來長期作戰)，一些電腦版的隱藏野亦得到完全移植了。可是個人覺得電腦版最吸引人的地方便是可以連線，對於只能單人作戰的PS版，筆者卻好感不大。(積奇)

評分：
- 人物/ 機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：2分
- 難易度：3.5分
- 移植度：2.5分

平均分：2.88分

Colin Mcrae RALLY

Playstation/ RAC/ CODEMASTER

好！不要説美版遊戲不濟，這隻越野車遊戲的製作質素相當不俗，雖然仍有一點兒「爆」的情形出現，不過這是可以接受的，而論遊戲質素，絕對不會比Dreamcast版的《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》差，就速度感而言已經是相當的不俗，再加上賽道設計出色，使遊戲可玩性大大提升，然而，可使用的賽車始終是少了一點。(赤目黑龍)

評分：
- 人物/ 機械：3分
- 畫面：2.5分
- 音樂/ 音效：2.5分
- 故事：——
- 操作性：3.5分
- 投入度：3分
- 原創性：2.5分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.88分

始終本人極不擅長駕駛越野賽車，駕起上來好像「舞龍」似的，別論是「S.R.C. 2」，就連這個《COLIN McRAE RALLY》也「搞不好」，玩起來感覺一般，所出場的車輛則比較多，而且亦有一個比較新穎的「賽車駕駛學院」，重播畫面的鏡頭、視點及車子的損毀狀況亦做得不錯；不過比較不滿的地方就是音效方面，聽來聽去總是感覺自身在玩「遙控車」般，而且在版面行走時，就總多快、名次怎高也好，也不會遇上其他的車，這好像有點過份。(山寺良牙)

評分：
- 人物/ 機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：4分
- 難易度：2分
- 移植度：——

平均分：3分



PLAYER'S GAME CHART

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓　FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

GPM 銷售榜

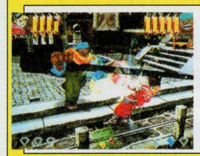
店舖提供最新資料！！

1st FINAL FANTASY VIII



PlayStation／RPG
■ SQUARE
2月11日
7800日圓

2nd POWER STONE



DREAMCAST／ACT
■ CAPCOM
2月25日
5800日圓

3rd SEGA RALLY 2



DREAMCAST／RAC
■SEGA
1月28日
5800日圓

4th ARMORED CORE MASTER OF ARENA



PlayStation／ACT
■ FORM SOFTWARE
2月4日
5800日圓

5th CASTLE VANIA



N64／ACT
■KONAMI
發售中

6th SONIC ADVENTURE

DREAMCAST／ACT
■SEGA　12月23日發售　5800日圓

7th J-LEAGUE TACTICS SOCCER

N64／SLG
■ASCII　1月15日發售 7800日圓

8th NINTENDO ALL STAR！大亂鬥SMASH BROTHERS

N64／ACT
■任天堂　1月21日發售 5800日圓

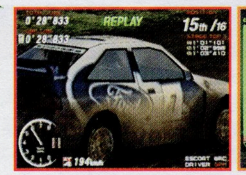
9th STREET FIGHTER ZERO 3

PlayStation／FIG
■CAPCOM　12月23日發售　5800日圓

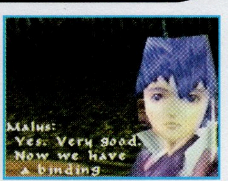
10th 薩爾達傳說～時之洋笛～

NINTENDO 64／RPG
■NINTENDO　11月21日發售　6800日圓

HYPER 有腦遊戲榜







1st	SEGA RALLY 2	SEGA	92票
2nd	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	TGL	85票
3rd	惡魔城 64	KONAMI	83票
4th	幕末浪漫 月華之劍士 2	SNK	71票
5th	SONIC ADVENTURE	SEGA	67票
6th	維新之嵐 幕末志士傳	KOEI	53票
7th	神機世界 EVOLUTION	STING	48票
8th	少年街霸 3	CAPCOM	37票
9th	幻想水滸傳 2	KONAMI	34票
10th	TALES OF PHANTASIA	NAMCO	29票

你最期待的家庭遊戲







1st	（PS）THE KING OF FIGHTERS'98	82票	SNK
2nd	（PS）FINAL FANTASY VI	76票	SQUARE
3rd	（PS）SAGA FRONTIER 2	73票	SQUARE
4th	（PS）DRAGON QUEST VII	69票	ENIX
5th	（DC）莎木	57票	SEGA
6th	（PS）月華之劍士 2	55票	SNK
7th	（PS）JOJO 奇妙之冒險	54票	CAPCOM
8th	（PS）天誅 忍凱傳	46票	SQUARE
9th	（PS）超級機械人大戰 F 完結編	43票	BANPRESTO
10th	（PS）ACE COMBAT 3 electrosphere	40票	NAMCO

日本雜誌《FAMILY 通》3月5日號，讀者投票榜

統計日期截至2月24日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	薩爾達傳說～時之洋笛～	NINTENDO
2	2	FINAL FANTASY VII	SQUARE
3	3	DRAGON QUEST MONSTERS～TERRY之WONDER LAND～	ENIX
4	4	METAL GEAR SOLID	KONAMI
5	5	櫻大戰 2	SEGA







接觸層面最廣泛的遊戲選舉「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第93期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS) 抽獎得獎名單

《JULY》海報 5名
- 徐家禧 Z539 ××× (5)
- 郭子樂 Z781 ×××
- CHUNG KA LOK Z627 ××× (1)
- WONG CHUNG YAN Z195 ××× (3)
- MAK CHI HANG Z600 ××× (1)

《SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP》海報 3名
- DORIS CHOI NGA TING Z098 ××× (2)
- LOK KAM WAI Z167 ××× (7)
- 林駿賢 Z645 ××× (7)

PS遊戲《馬沙之反擊》海報 6名
- 黃振浩 Z644 ××× (5)
- 張詠倫 Z333 ×××
- 陳遨麟 Z166 ××× (4)
- 蔡寶偉 Z168 ××× (1)
- 黎英暉 Z516 ××× (4)
- 何家榮 Z163 ××× (1)

《DOKI DOKI PRETTY LEAGUE 熱血乙女青春記》選手名簿 1名
- 嚴啟峰 Z440 ××× (4)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

讀者意見板

陳明強：
「我覺得PS的FF VIII的OPEN畫面非常美麗和動作非常完美，一定能令各位喜歡玩太空戰士。」

郭子樂：
「我覺得CAPCOM出的《TRICKY SLIDERS》很好玩，尤其是玩花式特別好玩，希望CAPCOM能再出這類型的遊戲。」

DORIS CHOI NGA TING：
「《KOF'98》很好玩，希望可在AD推出《KOF'99》。」

余炳璋：
「我希望KOF系列會無限次出，不要只出到KOF F便以後不會再出。」

凌家傑：
「我覺得《SLIENT HILL》的確十分恐怖，尤其是在異度空間裡，那些又黑又生銹的地方，真是行步路都心驚膽跳，所以希望快些出一份完整的攻略。」

譚家豪：
「我覺得BEAT MANIA應該可以自由玩歌，例如我放隻張×友的CD下去，便可以打拍子就最好了。」

今期獎品

STREET FIGHTER ZERO 3 海報 5名
DAM DAM STOMPLAND 匙扣 6名
SNK 襟章 5名
電車GO！攻略文庫 2名

特別鳴謝：

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

HYPER有腦遊戲榜參加表格（GAME PLAYERS）

截止投票日期：3月8日

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿　聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

電郵地址：（如適用）＿＿＿＿＿＿＿＿

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

你最期待的三款家庭遊戲（只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿　＿＿＿＿＿＿　＿＿＿＿＿＿

遊戲生產商：＿＿＿＿＿＿　＿＿＿＿＿＿　＿＿＿＿＿＿

讀者意見板 可填寫有關任何遊戲之意見

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

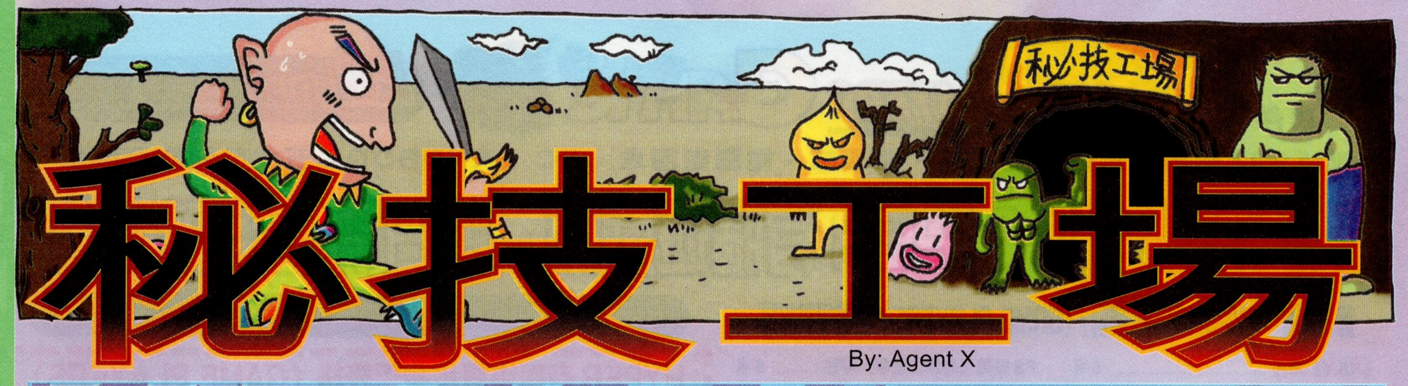
本周遊戲提名（截至2月25日）
（請在榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲）

HYPER有腦遊戲榜

□1.OASIS ROAD
□2.FAVORITE DEAR
□3.MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION
□4.成吉思汗 蒼狼與白鹿IV
□5邂逅相愛.
□6.EBEROUGE 2
□7.COMBAT CHORO Q
□8.DREAM CIRCUS
□9.指揮德國空軍
□10.PUZZLE MANIA
□11.POP'N MUSIC
□12.Wizard's Harmony復刻版
□13.～幕末浪漫～月華之劍士
□14.女忍者捕物帖
□15.後夜祭
□16.FINAL FANTASY VIII
□17.天誅～忍凱旋
□18.MONSTER FRAM 2
□19.WORLD NEVERLAND 2
□20.DUKE NUKEM
□21.宇宙戰艦大和號
□22.魔女大作戰
□23.快刀亂麻 雅
□24.CLICK MEDIC
□25.ARMORED CORE MASTER OF ARENA
□26.REFRAIN LOVE 2
□27.DIGIMON WORLD
□28.ECSAFORM
□29.大運動會GTO
□30.DEEP FREEZE
□31.幻想水滸傳II
□32.少年街霸3
□33.大盜伍衛門　綾繁一家的黑影
□34.BEAT MANIA APPEND 3rd Mix
□35.TALES OF PHANTASIA
□36.BLOODY ROAR 2
□37.POWER STONE
□38.SEGA RALLY 2
□39.神機世界EVOLUTION
□40.戰國TURB
□41.SEVENTH CROSS
□42.SONIC ADVENTURE
□43.惡魔城64
□44.牧場物語2
□45.SD飛龍之拳傳説
□46.J LEAGUE TACTIS SOCCER
□47.NINTENDO ALL STAR大亂鬥
□48.MARIO PARTY
□49.幕末浪漫 月華之劍士2
□50.拳皇'98
□51.其他：＿＿＿＿＿＿＿＿

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。



秘技工場

By: Agent X

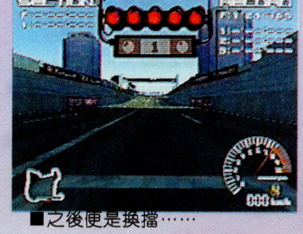
三級好料　火箭式起步～！

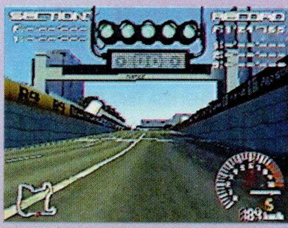
遊戲：R4 -RIDGE RACER TYPE 4-
機種：PlayStation

這個主要用於「TIME ATTACK」模式的秘技，就是令大家在起步時，能夠即時將車速達到高速的程度。至於方法就是：在比賽開始而畫面正進行倒數時，玩者應立刻按著加速鍵不放，當咪表轉數接近紅色位置時，便將波段升級(但不要一下子升至最高)。

當畫面出現「GO」字樣時，玩者便立即再將波段升級。這樣，賽車的速度就會一下子上昇至很高了。


■在倒數時便按緊加速鍵……


■之後便是換擋……


■一起步便到達很高的速度了！



二級勁料　自由選擇 MISSION

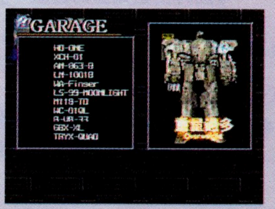
遊戲：ARMORED CORE MASTER OF ARENA
機種：PlayStation

和上集一樣，在今集中將同樣可以讓各位自由選擇MISSION。至於方法就是：只要完成「SCENARIO MODE」的話，當再次進入遊戲時，便會發現在各MISSION的左方會出現一個「※」符號。這便表示玩者可以隨意選擇參與當中任何一個MISSION了。

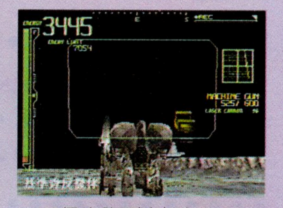
另外，在完成「SCENARIO MODE」的情況下，玩者便可以隨意為機體裝上各種裝備並不限重量。此在遊戲中稱為「基準違反機體」的機械人，是可以參與「SCENARIO MODE」及「ARENA MODE」的。



■完成「SCENARIO MODE」後便可自由選關。



■雖然超載……


■但依然可以出戰！



二級勁料　隱藏事件出現條件

遊戲：維新之嵐　幕末志士傳
機種：PlayStation

在玩者只要達成一定的條件，則遊戲便會出現一些特殊事件：

1.土方歲三之戀愛事件

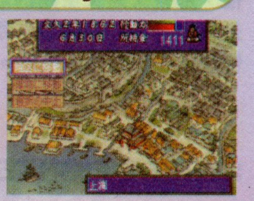
條件：使用土方歲三，並且於1865年3月10日～8月1日期間，到達京都的祇園。這樣，便會出現土方歲三和藝妓小鶴相會的事件。


■歷史中的愛情故事？！

2.坂本龍馬與高杉晉作的上海渡航事件

條件：使用坂本龍馬，並於1862年6月24日～7月1日期間，到達長崎的大浦。或

使用任何一位角色，只要其國體思想是尊王，並於1865年6月24日～6月30日期間，到達長崎的大浦。


■似乎會獲得不少好處……

二級勁料　隱藏指令

遊戲：BATTLE昆蟲傳
機種：PlayStation

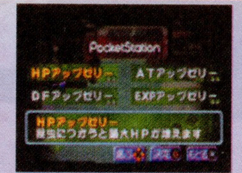
玩者只要根據下列的所示來輸入指令,便可以獲得不同的效果：

輸入場所	指令	效果
戰鬥地圖畫面	同按 L1 ＋ L2 ＋ R1 ＋ R2 四鍵不放，然後再按↓來按△鍵	戰鬥結束，敵人全滅
戰略地圖畫面	同按 L1 ＋ L2 ＋ R1 ＋ R2 四鍵不放，然後再按↑來按×鍵	昆蟲立即獲得升級至最高
街道地圖畫面	同按 L1 ＋ L2 ＋ R1 ＋ R2 四鍵不放，然後再按↑或↓	自由改變遊戲中的日期
PocketStation 的 ITEM 畫面	同按 L1 ＋ L2 ＋ R1 ＋ R2 四鍵不放，然後再按→來按□鍵	ITEM 可作無限量增加


■可隨意改變日期。



■戰鬥立即結束。



■PocketStation的ITEMS可無限增加。



使用《BIO HARZARD》系列人物？！

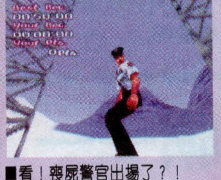
遊戲：TRICKY SLIDERS
機種：PlayStation

《TRICKY SLIDERS》既然是由CAPCOM開發，所以當中的隱藏人物亦和CAPCOM中一些著名遊戲有關……是甚麼？那就是CAPCOM著名遊戲《BIO HARZARD》系列人物了。至於使用的方法，便是在標題畫面中，輸序輸入：「△、△、×、×、□、○、□、○」。之後，在選擇人物畫面中，按L2或R2鍵便可。

另外，玩者只要完成「SCENARIO MODE」一次，當看完遊戲ENDING後；在「FREE MODE」及「VS MODE」中便會出現2條隱藏賽道。玩者只要在特定的賽道中按著L1鍵來決定，便可以選擇隱藏賽道的了。



■在這裡輸入指令。


■看！喪屍警官出場了？！


■隱藏賽道。

二級勁料 出現 Mini Game

遊戲：快刀亂麻　雅
機種：PlayStation

如果大家想玩《快刀亂麻　雅》中Mini Games的話，便需要令遊戲出現小春及紗奈的結婚ENDING。當此2個ENDING出現後，遊戲便會增加了2款Mini Games予玩者進行遊玩，而結婚ENDING則主要發生於12月份。


■只要出現結婚ENDING。


■Mini Game 1：射擊遊戲。



■Mini Game 2：劍術指南。

二級勁料 各種隱藏指令

遊戲：SEGA RALLY 2
機種：Dreamcast

在《SEGA RALLY 2》中，玩者只要根據下表的輸入方法，便可以獲得不同的效果：

輸入場地	指令	效果
標題畫面	↑、A、↓、↓、←、→、B、B、↓	增加畫面的流暢度
標題畫面	↑、A、↓、↓、←、→、B、B、↑	增加畫面的流暢度
選擇賽車畫面	按著L鍵不放來選擇	改變賽車外型的顏色
GEAR選擇畫面	按十字鍵或ANALOG鍵	可令賽車迴轉以方便觀賞
比賽開始前(只限ARCADE MODE)	按著Y鍵不放	令TIMER消失



■輸入名字後便按著Y鍵不放。


■畫面是不是簡潔了不少！

三級好料 自由選關及進入隱藏商店

遊戲：LANGRISSER IV & V FINAL EDITION
機種：PlayStation

在讀取遊戲紀錄的「Load」畫面中，玩者只需要順序輸入：「□、↑、R1、△、↓、SELECT、○」，便可以選擇難度屬Normal的關數。至於玩者想選擇難度HARD關數的話，則需要在「Load」畫面中，順序輸入：「R1、R1、L1、L1、□、←、△、○」便可。



■可隨意選關。

另外，當玩者進入了商店後，便順序輸入：「R1、↓、L1、↑、□、×」。成功的話，玩者便會發現商店中增加了不少ITEMS予玩者購買。

當然，以上二種秘技於《LANGRISSER IV》及《LANGRISSER V》中，是同樣能夠使用的。


■商店中增加了不少ITEMS予玩者購買！

隱藏角色

遊戲：鬥龍傳説ELAN DOREE
機種：Sega Saturn



隱藏角色－BLACK KNIGHT

玩者只要在遊戲中擊敗5名角色，之後回到選人畫面中同時按著L及R鍵不放來選擇GARNIC。若想以相同角色對戰的話，則只需要於完成前步驟後，同時按著L及R鍵不放，再按方向鍵↙便可。

BLACK KNIGHT 技表

HUMAN	
RISING EDGE	↓↘→＋A
真 LIGHTNING PLASMA	→←→＋A
DRAGON	
BLACKNESS THUNDER(消耗DP15%)	↓↘→＋B
HOUND(消耗DP20%)	方向鍵轉一圈＋B
BLACK Tyr ATTACK(消耗DP20%)	↓↙←＋B

隱藏角色－KAIZER DRAGON

玩者只要在遊戲中擊敗10名角色，之後回到選人畫面中同時按著L及R鍵不放來選擇GARNIC。若想以相同角色對戰的話，則只需要於完成前步驟後，同時按著L及R鍵不放，再按方向鍵↙便可。

KAIZER DRAGON 技表

BODY SOUL	→←→＋A
FLASHING BOMB(消耗DP15%)	↓↙←＋A
KAIZER LASER(消耗DP60%)	↓↘→＋B
TRACER(消耗DP50%)	方向鍵轉一圈＋B
LIGHTNING BOLT(消耗DP50%)	→←→＋B
THUNDER BOLT(消耗DP20%)	↓↙←＋B

街機新登場

音樂遊戲雙雙出擊！

TEXT：古拉拉_B

前言

自從《beatmania》推出成為業務用遊戲的另一潮流之後，大量相類似的「音樂＋目押」遊戲亦不斷湧現。現在又有兩個新的音樂遊戲推出了，一起看看吧！

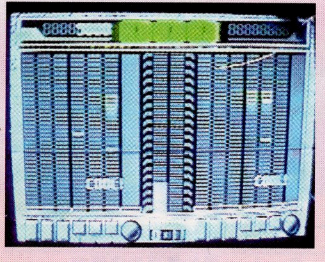
視聽之娛——《Vj》

發行商：Jaleco
體感遊戲／2P／專用機體



為觀眾而玩的遊戲

這個遊戲的特別之處，是它像一部表演機多於一部遊戲機。遊戲中玩者扮演一位Video Jockey(類似Disc Jockey，但是以調節錄影帶為主)各位玩者進行遊戲的時候，是不會像《beatmania》般看到一些影像的，但是傍觀者就可以在上方的三個電視螢光幕中看到玩者所按的鍵得出的效果。



■這就是玩者所看到的畫面



■而這才是玩者的「成績表」

遊戲玩法

畫面有兩個框，分別對應1P和2P的位置，當框內的符號降到下方的長方格內時，按下對應的鍵便可以得分。白色符號的是左邊的鍵，藍色符號的是右邊的鍵，紅色符號的符號比較特別，除了要看準時間之外，還要知道「推」的方向。如果能準確地做出動作，就可以得到更高的分數，畫面亦會出現「Yeah！」字樣。當歌曲完結，而畫面中間的能源棒到達黃色的話，便可過關。由於是VJ的關係，玩者所需要顧及的除了是音樂之外，還有影像的部份。如果不慎按錯鍵，上方的畫面就會出現「Miss」的字樣，同時能源亦會減少。

■這部機體上共有七個鍵，其中三個是負責音樂部份，另外三個負責影像的部份，還有一個圓型的鈕是混音控制器。

遊戲模式

二人對戰　基本的選擇，雙方畫面中出現的符號數目、次序都是完全一樣的。如果其中一方未能令能源棒升至黃色的程度，他／她便不能過關。

二人合作　出現的符號將會平均地分佈在兩邊的框內，不過過關的要求仍舊不變。

專業表演　一人同時負責兩邊的按鍵，和《beatmania》中的Double Play Mode是一樣的。



■歌曲選擇十分多，亦有難度分級

異種「舞」術格鬥——《Bust A Move》（海外版：《Bust A Groove》）

發行商：Atlus
體感遊戲／2P／專用機體



■暫時全港只有一部

捲土重來？逆移植？

這個遊戲其實在約一年前已經在Playstation上推出過，曾獲得各方的好評。這次的逆移植可以說是一個特例。雖然《Bust A Move》說起來也算是一個關於舞蹈的遊戲，但是和近期推出的《Dance Dance Revolution》相比，玩者的體力消耗可以說是有天淵之別……

遊戲玩法

業務用版本的《Bust A Move》的玩法，大致上和Playstation版的相同，玩者要留意歌曲的節奏，在重拍子出現之前，按下畫面中出現的方向鍵(↑／←／→／↓)，而在重拍子時就要按動作鍵。和Playstation版一樣，大家是可以施放「干擾技」來令對方不能輸入指令的。

如果成功輸入的話，就可以得到分數。連續輸入指令的話，就可以累積更高的分數(畫面會出現Combo字樣)。歌曲完結時，電腦會計算雙方的分數，較高的一方就會勝出(視點會自動集中在較高分數的一方)。



■機體本身看來亦很像一個舞台呢！

唯一和Playstation版不同的，是她只保留了一個動作鍵，而方向鍵的「↓」則改為一個腳踏。還有，在Playstation版中的隱藏人物，在業務用版本中亦可隨意選用。



■畫面比Playstation版強化了



■方向鍵「↓」就在這裏

■「干擾技」的鍵就是Start鍵

隨帶一提《Bust A Move》內的歌曲全部都是由Avex所提供的，所以大家玩的時候，不妨留意一下，更可以隨歌起舞呢(不過裏面角色的舞步實在是很難學啊)。

鳴謝：佐敦彌敦道Virtual Zone

Reporter：古拉拉_B

前言

話說自從《beatmania》嘅第二代《beatmania 2nd mix》(海外版叫做《Hip Hop Mania》)喺香港搞起咗一個機舖DJ嘅熱潮之後，有一個名為「香港Hip Hop之家」嘅網頁出現咗，令到個個除咗可以喺屋企部PC處餐飽之外，仲識多好多志同道合嘅DJ。

而呢個網頁嘅主人喺今年兔年選咗個黃道吉日——大年初六搞咗個活動，名為——

《二月二十一，捽到咁到得？！跳到褲到甩！》

究竟係乜嘢一回事？


■遊戲誌恆例——靚靚姐姐

相信大家都知道《beatmania》呢個新穎嘅遊戲，已經極之普及化，可能喺你同我樓下果間蚊型機舖都會有番一部坐陣，所以令到愈嚟愈多人不自覺加入咗呢個「機舖DJ」嘅行列。再加上最近嚟咗部「玩你唔死都跳到你腳軟」嘅超級體感遊戲《Dance Dance Revolution》，而家喺各大小機舖入面都聽到一片悅耳嘅樂聲～～

「香港Hip Hop之家」嘅一家之主「611」為咗一統……唔係，係為咗團結分佈喺香港九龍新界嘅機迷(當然係《beatmania》同《Dance Dance Revolution》喇)，就同埋佢嘅朋友借咗尖沙咀加拿芬道「Underground Disco」個場，搞咗一個叫做《二月二十一，捽到咁到得？！跳到褲到甩！》嘅聚會嘞！

咁難得有一部街機可以搞到一個咁樣嘅活動，當然要為大家報導一下啦！呢個聚會除咗係希望各地嘅機迷可以互相認識，交流心得之外，仲有兩個非正式嘅比賽，一個係《beatmania Complete Mix》，另一個就係《Dance Dance Revolution》，等各位可以切磋切磋一下。當然又要老套咁講句：「友誼第一、比賽第二」喇……當日仲請到某週刊美少女比賽嘅冠軍到場做頒獎嘉賓呀！(靚女呀～)

入正題！



■當日個場地十分隱蔽，唔係睇到呢個牌都唔知……

因為呢個活動係借咗Disco嚟搞，所以係唔俾十八歲以下嘅朋友仔入場，就筆者所見，亦都冇人犯規(編按：古拉拉_B外表三十、內心十三……)。入場嘅人士都會得到由Konami (H.K.) Ltd.(香港科樂美有限公司)贊助送出嘅紀念品乙份(嘩……淨係呢度都佔咗入場費一半囉……)，仲可以參加《beatmania》比賽或者《Dance Dance Revolution》比賽，聽講冠軍份獎品係紀念品嘅幾倍……

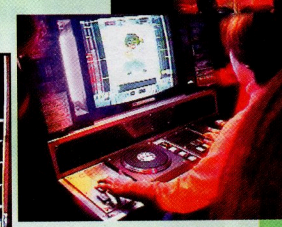
話晒《beatmania Complete Mix》同《Dance Dance Revolution》都推出咗有一段日子，所以大會揀嚟比賽嘅歌都係別出心裁，務求令到參加者谷盡十二成功力至可以問鼎冠軍。想知係乜歌？睇埋落去啦！

《beatmania Complete Mix》比賽歌曲

初賽	Hip Hop～S.D.Z.(Random)
準決賽	Hard House～November 20(Mirror)
總決賽	Break Beats～Greed Eater(Double Play)

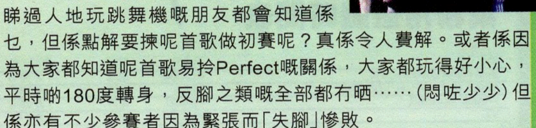
初賽嗰陣，「Hip Hop～S.D.Z.」已經令唔少參賽者望而卻步，但係亦有不少人打算碰下運氣(因為係Random嘅關係)。到咗準決賽，大家個心已經死咗大半，因為自《beatmania Complete Mix》推出已來，Hard House嘅November 20未有人可以拎到超過十萬分……(這只不過係筆者所見所聞，如果真係有人過到，請通知小弟)。大家可能奇怪，點解總決賽竟然會揀一首兩星難度嘅歌，因為呢首個判定可以話係全部歌之中最嚴嘅一首，可能真係要「目押王子」先至可以搞得佢掂，而且今次仲要係Double Play(一個人玩晒兩邊)，的確係一眾《beatmania》迷嘅極大考驗！


■反埋個身可能都玩唔到嘅Hard House


■Double Play嘅呢位哥哥仔，就係三甲之一

《Dance Dance Revolution》比賽歌曲

初賽	Butterfly
準決賽	Strictly Business
總決賽	Paranoia Double Play



Butterfly呢首歌相信有玩過或者睇過人地玩跳舞機嘅朋友都會知道係乜，但係點解要揀呢首歌做初賽呢？真係令人費解。或者係因為大家都知道呢首歌易拎Perfect嘅關係，大家都玩得好小心，平時啲180度轉身，反腳之類嘅全部都冇晒……(悶咗少少)但係亦有不少參賽者因為緊張而「失腳」慘敗。

Strictly Business呢首嘅難度唔係太高，不過中間有啲半拍嘅腳位就令到好多參賽者「反勝為敗」。最後得四隻八爪魚(佢哋啲腳多而且靈活嘛)可以接受最後嘅挑戰——「Paranoia」嘅Double Play。去到呢個Dance Dance Revolution嘅2nd mix試版(係呀！而家大家玩到嘅，都係試版咋)「Paranoia」仍然係最難嗰首歌，而家仲要Double Play，結果……都係冇人過到，只有計分數決勝負嘞！


■Paranoia仲未有人過到……


■玩到要亦「腳」上陣？

經過幾個鐘頭嘅激烈比賽，由太田娛樂有限公司借出嘅兩部機好快咁就搬走咗，淨番個舞池做乜好？梗係去跳餐飽啦！


■真嘅DJ


■機舖DJ


■真嘅舞池冇乜人
■玩嘅舞池好多人(睇)

參考網頁

香港Hip Hop之家
http://i.am/beatmania

HK DDR Club
http://i.am/ddrclub

情報揭示板

TEXT BY：KOTARO

全港獨家《BUST A MOVE～Dance & Rhythm Action～》發生故障？



在日本還未正式推出的逆向移植音樂遊戲《BUST A MOVE～Dance & Rhythm Action～》，已於早前登陸香港，由於遊戲全港祇此一部，所以吸引到不少人仕慕名而來，場面尚算熱烈。不過也可能因為遊戲的操作形式和玩法與原版有着差異，令到曾經接觸過的玩者亦表示要重新適應學習！而剛巧執筆之時，此機體按鈕突然發生故障，現在已搬離灣仔GAME ZONE前往維修，至於何時才可以再返則仍未明朗，因此想體驗遊戲的讀者就要稍為忍耐片刻！







雖然全港獨家的《BUST A MOVE～Dance & Rhythm Action～》大家暫時仍要等候，但是由SEGA AM 1研製作、同樣是以音樂為題材的遊戲《FLASH BEATS》就已經可以率先在灣仔GAME ZONE體驗！遊戲操作方法，基本與部份音樂遊戲類同，不過感覺上十分新鮮，每局四元，有興趣的讀者切勿錯過！





■喇叭設置於兩方按鈕的下方

秘密開發中？《SILENT SCOPE》到此一遊！



另一則率先抵港遊戲的消息！就是KONAMI剛於日前「AOU 1999 AMUSEMENT EXPO」公開的最新模擬射擊作品《SILENT SCOPE》，其實早於本月初已以開發中試版的形式秘密抵達灣仔軒尼詩道遊戲機城進行測試。其中遊戲是以模擬狙擊（SNIPER）目標形式進行，玩者必需要在有限的時間之內完成任務，所以玩法與一般GUN SHOOTING GAME略有不同，而試版的反應也尚算不俗，不過想信本文出街之日，遊戲已經測試完畢送返開發部，假若大家想體驗一下完成版手持SNIPER狙擊目標的樂趣，就要再稍時等候！

緊急速報！「K.O.F.FOREVER FESTIVAL」延期？



截稿前剛收到的最新消息！原定3月20日舉行的「K.O.F.FOREVER FESTIVAL」，將會延期至4月5日舉行，但是時間和地點則不變，已參加比賽或取得入場券的讀者就可要留意！另外提起比賽，同樣由SNK主辦的「"真"《拳皇》FINAL預選賽」，現在正進行最後兩回的第十五及第十六名候補選手預選，以下是比賽的日期、時間和地點，錯過前數回預選賽的讀者就要把握這個最後機會！

地點	日期	開始時間
九龍尖沙咀加拿芬道20號金星遊戲機中心	2月27日	3：00pm
灣仔軒尼詩道375-379號遊戲機城	3月6日	3：00pm

※比賽詳情可以向該預選場地的遊戲機中心查詢

業務用遊戲時間表

1月推出

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
Beat mania complete MIX	KONAMI	SLG	1月18日
SPIKE OUT～FINAL EDITION～	SEGA	ACT	1月26日
FRAME GUNNER	TEMCO	ACT	1月28日
VJ	JALECO	ACT	1月下旬

2月以後

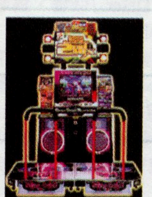
遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
GRADIUS IV～復活～	KONAMI	STG	2月4日
GACHAGACHACHAMP	KONAMI	ETC	2月8日
Beat mania II DX	KONAMI	SLG	2月上旬
Dance Dance Revolution 2nd MIX	KONAMI	SLG	2月16日
POWER STONE	CAPCOM	對戰ACT	2月12日
CRAZY TAXI（暫稱）	SEGA	RAC	2月未
GUTAR FREAKS	KONAMI	SLG	2月未定
PILOT KIDS	彩京	STG	2月未定
ANGLER KING	namco	SPT	2月未定
500GP	namco	RAC	2月未定
GUN BARL（POINT BLANK 2）	namco	STG	2月未定
FINAL FURLONG 2	namco	SLG	2月未定
ZOMBIE REVENGE	SEGA	ACT	2月未定
LOGIC PRO ADVENTURE	AMUSE WORLD	PUZ	2月未定
BUST A MOVE～Dance & Rhythm Action～	namco／ATLUS	音樂ACT	3月預定
人鳥流	日本SYSTEM	ACT	3月預定
MEGATOUCH XL 6000	MERIT／PACHE WECHE	ETC	3月預定
CARN EVIL	MIDWAY	STG	3月預定
蕎 GRAND PRIX	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	RAC	3月預定
GIGA WING	CAPCOM／TAKUMI（匠）CORPORATION	STG	3月預定
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～	CAPCOM	FIG	春季預定
武藏嚴流記	VISCO	ACT	春季預定
CAPTAIN TOMADI	VISCO	ACT	春季預定
Gallop Racer 3～one and only road to victory～	TEMCO	RAC	春季預定
出乎意料之危機（TONDEMO CRISIS）	TONDEMO CRISIS	ACT	春季預定
RISING ZAN～The Samurai Gunman～	UEP SYSTEM	ACT	春季預定

推出日期未定

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
PACHINKO SEXY REACTION 2	SAMMY	彈珠	未定
SUPER PUZZLE BOBBLE	TAITO	PUZ	未定
FLASH BEATS	SEGA	ETC	未定
BUGGY DRIVE	SEGA	RAC	未定
DEAD OR ALIVE 2	TEMCO	FIG	未定
TENNIS（暫稱）	VISCO	SPT	未定
GTI CLUB VIRTUAL GEAR VERSION	KONAMI	RAC	未定
BATTLE GEAR	TAITO	RAC	未定
AIRLINE PILOTS	SEGA	SLG	未定
對戰PUZZLE CROUTE STONE	SEGA	PUZ	未定
BOAT RACE 2	SEGA	RAC	未定
FLASH SOCCER	SEGA	SLG	未定
Gun Beat	TREASURE	RAC	未定
STRIDER飛龍	CAPCOM	ACT	未定
Drum Mania	KONAMI	SLG	未定
pop'n music 2	KONAMI	SLG	未定
SILENT SCOPE	KONAMI	SLG	未定
RC GO！	TAITO	RAC	未定
讓我領教一下你的本領（手並拜見）	SUCCESS	ETC	未定
WAR～FINAL ASSAULT～	ATARI	STG	未定
ROAD RURNERS	ATARI	RAC	未定
HYORO THUNDER	MIDWAY	RAC	未定
NBA SHOW TIME	MIDWAY	SPT	未定
Submarines	namco	SLG	未定
TECHNO DRIVE技之運轉	namco	RAC	未定
金槌王CHAMPION HAMMER CHAMP	namco	ACT	未定
戀愛QUIZ HIGH SCHOOL ANGEL	namco	QUZ	未定
SALARIED MAN專科	ALTORON	PUZ	未定
VAPOR	ATARI	RAC	未定
GALS PANIC S2	KANEKO	PUZ	未定
IDOL雀士SUCHIE-PAI III（暫稱）	JALECO	TAB	未定
GIANT GRAM全日本PROFESSIONAL WRESTLER 2 IN日本武道館	SEGA	FIG	未定
BATTLE SHOOTING（暫稱）	EIGHTING	STG	未定
RING OUT 4×4	SEGA	RAC	未定
GUILTY GEAR 2	ARC SYSTEM WORK	FIG	未定
Dance Dance Revolution 2nd MIX／LINK Ver.	KONAMI	SLG	未定

※以上推出日期是以日本時間為基準

業務用街機與PlayStation連結系統！





未來MEMORY CARD的最大革命！KONAMI預定4月15日發售的PlayStation專用遊戲《Dance Dance Revolution》，將能夠以PlayStation用MEMORY CARD或PocketStation作為介面，連結業務用街機版的《Dance Dance Revolution 2nd MIX／LINK Ver.》！其中《Dance Dance Revolution 2nd MIX／LINK Ver.》筐體會增設MEMORY CARD插口，這樣就可以將PlayStation版《Dance Dance Revolution》的SAVE DATA輸入遊戲之中，出現原版中沒有的隱藏要素，相反業務用街機版亦同樣可以將SAVE DATA帶返PlayStation之上，UP DATA遊戲的內容，雖然現在一切均未定，但是絕對期待之後會有更詳細的續報！

MEMORY CARD連結用途

業務用街機

◆隱藏歌曲

利用PlayStation版SAVE DATA，增加隱藏曲目

◆ORIGINAL STEP

利用PlayStation版的EDIT MODE製作ORIGINAL STEP，然後引入至業務用街機版之上進行

PlayStation

◆隱藏歌曲

利用業務用街機版SAVE DATA，增加隱藏曲目

◆EDIT MODE

利用業務用街機版SAVE DATA，追加能夠由自己製作ORIGINAL STEP的模式「EDIT MODE」



提起業務用街機與PlayStation連結系統，拙者遊覽日本之時也曾經目睹過一件怪事，就是在遊戲機中心以入輔幣的形式體驗PlayStation版《Beat mania 2nd MIX》……

業務用遊戲龍虎榜

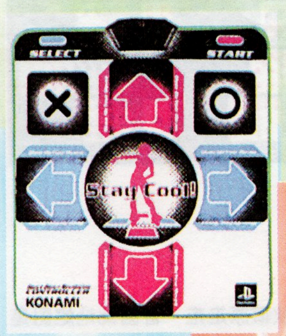
排行位置	遊戲	類型	生產商	推出日期
1ST	Dance Dance Revolution	SLG	KONAMI	2／99
2ND	Beat mania complete MIX	SLG	KONAMI	2／99
3RD	pop'n music	SLG	KONAMI	12／98
4TH	餓狼伝説WILD AMBITION	FIG	SNK	2／99
5TH	JO JO奇妙冒險	FIG	CAPCOM	12／98

※資料提供：Virtual Zone（佐敦大華商場地庫）

遊戲健談

TEXT BY: 小健健

「遊戲健談」是甚麼？？



唔？小健健，你不是溜了的嗎？還在這裏幹啥? WELL，雖然我可不是《遊戲誌》的編輯，但在這裏寫寫外稿，找找外快還可以吧？

喂，那麼你這個「遊戲健談」又是甚麼東東？這個嘛，其實在這裏，我會將我在日常生活中，有關遊戲的所見所聞，以小健健的見解寫出來。(當然，字裏行間少不免會發揚一下自己的個人趣味、又或者把讀者拉進似是疑非的歪理空間中~~。)而最主要的目的，就是為大家提出另一個「看遊戲的角度」。(噢~~，希望不會是一篇悶蛋的東西吧。)好，開完宗明了義，終於來到今期要說的東西啦。

YOH~~！！齊來雞手鴨腳地起跳舞革命！！

這個新年假期，小健健就溜了去在東北方的扶桑國。除了在零下11度一邊擁着羽絨起勢震、一邊色迷迷地看着前面那條超短裙外，(北方女孩的禦冷能力，真是匪夷所思~~)當然也有跑進那些GAME CENTRE中耍樂耍樂啦。然而在GAME CENTRE內最為人觸目的，可說是那個《DANCE DANCE REVOLUTION》囉。(為免有騙稿費之嫌，以下會簡稱《DDR》~~)不過我就發現日本人玩《DDR》跟香港人玩時有些很特別的分別。不如現在我們就把身子抽出來，(靈魂出竅)看看他們(日本人及香港人)是怎樣玩《DDR》的吧。

香港－－車輪戰式茶樓霸位心態租機戰法！！

先說說香港人的啦。唔，毫無疑問，這遊戲不論在巡回演出時、還是現在已正式推出，皆引起頗大的回響，而且很多時都引來大批觀眾圍觀。(查實自從《STREET FIGHTER II DASH》後，我很久沒有見過這情況了~~)

不過，可能這遊戲推出日子還不是太多，而且數目可真是少得可憐。(其實全港《DDR》的數目，還不及大阪梅田區一條商店街~~)然而仲使看的人多，但真是玩的人大都是以下幾種——1：玩慣了《BEAT MANIA》系列的音樂狂迷族。2：喜歡DISCO文化的年輕人，繼而被《DDR》拉進GAME CENTRE之中。3：潮流追隨者。(即是一班興甚麼就玩甚麼，深入點說是要求被認同才玩《DDR》的人)



至於其他只是圍觀的非機迷嘛，撇除了湊熱鬧的師奶大嬸，為何他們不又一起大跳特跳呢？(喂，小健健你這麼說不對啊，師奶大嬸不可以玩《DDR》的麼？)唔~~，我覺得一來有些香港人覺得在大庭廣眾彈彈下比較難為情；二來也被那些如小山丘般的十元銅板及「車輪戰式茶樓霸位心態租機戰法」(註)所嚇怕。根本上想竄進去玩一局也難，更莫說要喜歡玩此遊戲了。所以到現時為止，看起來在香港玩《DDR》的，都是一些走在時代尖端、又充滿活力的年輕人。



不過毫無疑問，這部《DDR》的確幫了不少遊戲機中心的老闆。最起碼的，就是帶動了一個熱潮，能把玩者吸引來。回想起上兩三個月，我早上跑去遊戲機中心拍東西那冷清清的情況，的確有很大分別。

日本－－大叔的半拍奧義 VS 象象襪與OL的「水袋亂舞」！！

WELL，那麼日本那方面又是怎樣？唔，由於我是於今年2月去日本的，《DDR》也推出了一段時間，雖說剛推出《DDR 2ND MIX》，所以我看到的反應沒有香港那麼熱烈。但是在日本，《DDR》絕不是一隻只有「走在時代尖端、又充滿活力的年輕人」才玩的遊戲。就連剛剛放了工的大叔、日間受了一肚子老闆氣的小職員、穿住高根鞋及抹銀色EYE SHADOW的OL、那超短裙飄飄下的女學生甚至是小朋友(在日本的遊戲機中心，在入夜過後才會禁止16歲以下的人仕進入的)也能玩遊戲玩得津津樂道，而且他們的實力也強得可怕~~。

WELL，在他們之中，有好一些其實都不是機迷來的。至於吸引他們去玩《DDR》的原因，我覺得玩《DDR》對他們來說，就是一個鬆弛自己的機會。唔，除了可以出身汗動下手腳外，日間受了一肚子老闆氣的還可以在眾人面前表現自己，平衡一下心理。(令我聯想起幾年前日間那些OL，晚上就溜進去DISCO跳朱莉安娜~~)而且那個十分新鮮的遊戲概念，簡單過簡單的玩法，(不過當然，簡單不等於易玩~~)令到非機迷易於明白玩法，可不象格鬥遊戲般又要學系統又要記指令的令人望而卻步。唔，所以我就覺得《DDR》在日本已成為一個蠻普及的潮流文化。問題只是，這個潮流會維持多久。

後記－－拍子機文化是否只是3分鐘熱度？？

說起來，元祖的《BEAT MANIA》推出至今，還只不過是一年的事。但已有4個版本及包括結他機在內的3個姊妹作。其實相比起其他遊戲，其推出的密度是十分高的。也許是因為遊戲本身的變化其實很少，主要是靠其革命性來帶出熱潮。而且當人們一玩熟了歌曲，那麼廠商就要推出新VERSION來延續熱潮。但是，雖然新VERSION出完一個又一個，但說穿了內裏其實全是舊瓶新酒。若果玩者把新鮮感消化了的話，除非廠商能把拍子機系列注入極為矚目的新元素，否則這個熱潮就會無聲無色地散去，就像兩、三年前的電子寵物一樣。

註：甚麼「車輪戰式茶樓霸位心態租機戰法」？

噢，一個小弟自創的戰法名稱，其實它是由好幾種玩DDR的玩者之行為所結合而來的，現在就為大家解釋一下。(WELL，說起來還可以列入「機實七宗罪」中~~)

車輪戰：由於玩《DDR》需要頗大的體力，所以要連續煲機是不大可能。玩者就會輪流休息，休息時會由朋友仔繼續。因為若果一有空機，就會被其他人有機可乘，自己自然就少了練習的機會啦。

茶樓霸位心態：「嘩，我等咗成幾個鐘先至等到張枱，梗係要坐耐哋補番數啦。」這個就是所謂「茶樓霸位心態」。所以有很多人不理後而有千百人在跟機，一踏上《DDR》的舞台，就會玩完一局又一局，直至銀彈用盡為止。

租機戰法：基本上這個「租機戰法」是會跟「車輪戰」混合使用的。方法是用數個朋友，一人放一大堆十元銅板在機面上，再用「車輪戰」把《DDR》佔據。其他人根本沒有玩的份兒，感覺就好像把那部《DDR》租了一樣~~。





CNET新聞專區連續三年贏得網路新聞獎

CNET的News.com日前晚在報業刊物編輯及發行人(Editor & Publisher)所贊助的線上新聞獎之中獲得了第一名，這是CNET News.com連續第三年奪下這項最高的榮譽。編輯與發行人網站刊登的一份報告指出：News.com「史無前例地連續三年獲得了這項最佳非報章線上新聞服務組的EPpy獎」。該組的另外兩名決賽入選者是MSNBC與Wired News。

News.com自成立以來，在去年除了連續第二次獲得Editor & Publisher的榮譽之外，同時還第一次贏得了新聞網站組的Webby獎、法國坎城的國際Milia d'Or獎首獎、以及其所參賽的常年電腦新聞獎(Annual Computer Press Awards)中全部4組的獎項。

電郵被發現有不當內容？

一項由NFO Worldwide所完成的研究報告指出美國使用Internet連線的公司員工之中，有56%收過內容涉及性別歧視、種族歧視或是不當的宗教性電子郵件。更有些人利用電郵傳送公司的機密資料。

這項研究是受Elron Software的委託而進行的，Elron Software製造能監視工作場所的Internet用途的軟件，透過該軟件可以觀察電子郵件在各企業中是如何被濫用。Elron 公司表示它將開發一種可以追蹤或封鎖攻擊性郵件的軟件。看來大家在電郵中高談闊論時，或者要小心一點了。



智冠也出錯？

最近智冠代理弘煜製作的遊戲—《魔導聖戰—風色幻想》終於推出了，不過購買了這遊戲的讀者就要小心了，因為所推出的版本正是其體驗版，而讀者就可以回到購買其的商店進行更換。這個可算是智冠在幾年來的大錯誤。(怪傑)

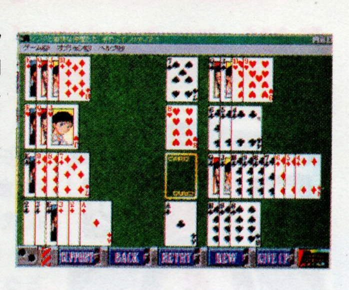
Pentium III遊戲

Interplay Entertainment Corp.將會推出一系列對應Pentium III處理器的遊戲軟件，包括：《Descent 3》、《Sacrifice》、《Star Trek: Klingon Academy》、《Stonekeep II》、《Baseball 2000》、《Powerboat 2》及《Messiah》。相信以日後將會有更多對應Pentium III的遊戲公佈，有興趣的朋友還請繼續留意本刊的報導。(Glen)

Microsoft為Rage推出足球遊戲

由Rage Software製作的最新足球遊戲，將會交予Microsoft出版。這隻將會對應英語、法語、德語、意大利語、西班牙語及拉丁語的遊戲，將會預定於今年9月發售。(Glen)

和朋友們的比賽是無休止的啊！



GAINAX以期下作品的角色們所做的《新世紀EVANGELION與愉快的朋友們》，繼這之後的第二作來了！遊戲不再是打麻雀，取而代之的是一張張的撲克牌，而這個當然是指Windows版了，本文出街之日應已有售，售價為7800日圓。(積奇)

帶你行秋葉原

有去日本的Game友相信一定會去秋葉原走走，皆因此地絕對是遊戲的蘊藏，現有數個網址供大家看看，若於此段時間去日本的話則非看不可，就是不去的亦可參詳參詳：(積奇)

AKIBA PC Hotline：http://www.impress.co.jp/akibamap/index.html
秋葉原Homepage：http://www.akiba.or.jp/
GO！GO！秋葉原MAP：http://www.ascii.co.jp/akibamap/
TWO TOP INTERNET：http://www.twotop.co.jp/index.html

角川書店開鋪！！

角川書店終於也有自己的網此了，地址為http://www.kadokawa.co.jp/，內裡除了有角川文庫和書籍、漫畫外，其他各類新作情報亦網羅其中，一些新作的發售日等資料也有啊！最特別的是這個網址內有角川映畫和角川書店合作提供的電影情報，比如現在於日本播放中的《Ring 2》和《死國》的情報也有，大家不妨看看。(積奇)

NovaLogic最新遊戲公佈

NovaLogic宣佈將會於今年5月推出模擬遊戲《F-22 Lightning III》。遊戲中最引人注目的特色，就是使用了一項名為「Voice-Over-Net」的技術。此技術主要令網上對戰時，玩者間可以互相進行對話。遊戲預計將可容納多達120名玩者於NovaWorld中進行對戰，並對應3D加速卡來增加畫面效果。至於遊戲的詳細情形，還請留意本刊日後的報導。(Glen)

爭相搶購的模擬器

由Connectix Corporation所作的PlayStation模擬器－Virtual Game Station，直至現時經已收到多達3百萬元的訂單。不過，Sony正時仍然想辦法阻止Connectix Coporation發售PlayStation模擬器。究竟這隻價值US$49的軟件，能否如期推出市面呢？(Glen)

以DVD來製作的模擬飛行遊戲

Multimedia 2000, Inc.宣佈將於今年3月15日推出一隻模擬飛行遊戲－《F/A-18E Super Hornet Attack!》。這隻以DVD-ROM作為媒體的遊戲，將會以美國海軍的最新型戰機F/A-18E Super Hornet為題材。家中有DVD ROM的朋友，不妨留意這隻遊戲。(Glen)

文：積奇

三國誌 internet

製造商	KOEI
發售日	4月2日
售價	8800日圓
遊戲類型	網上SLG
系統需求	Win 95／98

KOEI的網上對戰遊戲第二作！！

前言

繼銷售超過三萬隻以上的《信長之野望internet》後，KOEI的最新網上對戰遊戲便是這個《三國誌internet》了！集合了之前「信長in~」的玩者意見，這個「三國in」的系統和遊戲性絕對是有過之而無不及！和一向的《三國誌》系列一樣，遊戲仍然是由玩者決定君主，再選擇劇本來開始，目的當然是制霸全個中國了。



■製作人員對遊戲充滿信心

新系統

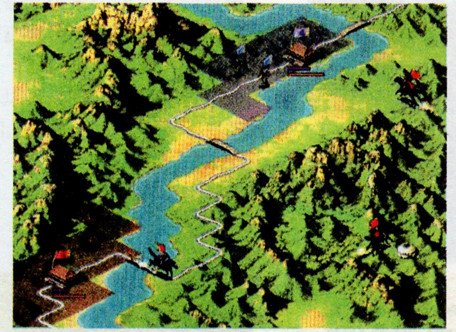
遊戲內有個「假想模式」，當中可自由配置自己喜歡的武將，你可以把曹操和關羽設為同伴，絕對是十分自由的。另外最特別的，便是遊戲中加有「外交卡」的採用，開始時每人也會有5枚這樣的卡（使用後不會再有），而外交卡的強弱與否，是會直接影響外交的成與敗。而卡的種類亦十分多，例如「同盟」、「宣戰布告」、「兵隊援助」、「武將援助」、「拒否」等，共有25種之多，當中亦會有「孫子兵法」等特別的卡存在。另外，在「信長」中出現的「人氣度」在遊戲中會變成「信用度」，這個數值太低的話，是會直接影響外交方面和軍隊之指揮。



■這個便是外交畫面，卡片是勝負的關鍵！

多種類的武將

和以往的《三國誌》最大的分別是，遊戲中將會清楚劃分開活躍外交的「文官」，和主要在戰場殺敵的「武官」兩種類。戰鬥中重要的「計略」是由文官負責，而陷阱的發現亦是文官的強項。取而代之武將的強項便是有各式各樣的特技，比如「諜報」、「水軍」、「騎馬」等十數種。



■戰術和戰略的平衡度十分高。

遊戲內容

這個「internet」版共有4個劇本供大家選擇，它們分別是189年的「董卓支配洛陽」、194年的「群雄割據」、202年的「曹操對袁紹」和207年的「赤壁之戰」。當中189年和194年的劇本更是以「中原限定MAP」來進行，意思是有限時的戰事，比如189年的劇本，可設定至193年完結，這樣便可避免時間過長的戰事了，如不分勝負的話，更會以戰鬥中的「戰績點」來決勝呢！



不死的戰鬥

「信長」在開始時可供4人同時遊玩，可是當玩至最後時往往會變成單對單的局面。而這個「三國誌」則略為不同，沒有了滅亡取而代之的是「放浪」，亦即是就算被敵人勝了，也可以利用這個放浪指令選擇一處空白地再起風雲，到最後亦可以多人同遊（取得空白地的人，其「戰績點」是會下降的）。



■到最後亦可供複數的玩者同遊。

FLEET COMMAND

By: Agent X

製造商：Electronic Arts
發售日：3月2日
遊戲性質：實時戰略
系統要求：Windows 95/98

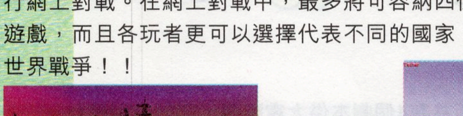
無敵艦隊？！

《Fleet Command》是一隻實時戰略的現代軍事遊戲。當中，玩者將會扮演一名海軍艦隊的指揮官，並負責組織及設計艦隊的行動，包括：核動力航空母艦、潛艦、導彈巡洋艦等等。此外，各艦隻及武器均以現實武器作為參考，令遊戲更為真實。

網上對戰？

http://www.janes.ea.com/fleet/

無錯！只要你在Jane's Combat.Net處登記後，便可以進行網上對戰。在網上對戰中，最多將可容納四位玩者一起進行遊戲，而且各玩者更可以選擇代表不同的國家，來一場虛擬的世界戰爭！！



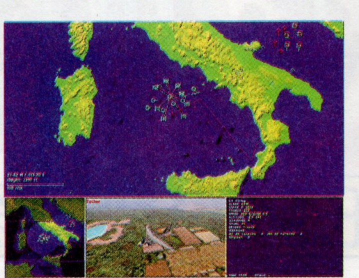
■3D顯示戰況。



■發射巡航導彈！



■擊中或被擊中。



■真實的地形。



■戰術畫面。

■悲慘的一幕……

有甚麼特別？

首先，遊戲內容主要參考了自一些為美國海軍設計訓練軟件的專家意見，故此玩者將會親身體驗到海軍訓練的滋味。另外，遊戲中的版圖是依照真實地形設計，所以相信玩者又可以再次重演一次「波斯灣戰爭」。

除此之外，由於遊戲是以3D實時來進行，故此玩者將可以利用Zoom In或Zoom Out來觀看戰況。當然，遊戲既然使用了3D圖像，那麼遊戲中的環境自然能夠忠實地呈現出來，如：天氣變化、海上環境及船艦作出攻擊及中彈情況等等。

此外，玩者亦可以利用遊戲中的「Professional Mission Editor」，來為設計一些屬於自己的原創任務。

MACHINES

一場冰冷的戰爭‥

身為一班由矽所製造的機械人領導者的你，首要的任務就是去征服全世界。當中，玩者要努力開發各種軍事設施，以務求擴展你手上的軍力，擊敗其他的對手。

製造商：ACCLAIM
發售日：3月16日
遊戲性質：實時戰略
系統要求：Windows 95/98, Pentium 200Mhz or faster, Requires Direct3D compatible accelerator card with 4MB RAM, 32 MB RAM, 4 X CD-ROM drive, 150 MB minimum HD space, Support for Aureal A3D and Microsoft DirectSound compatible soundcards

遊戲特色～

遊戲是以3D環境中進行，因此玩者便要善用不同的地形來增強防衛，而且電腦方面亦會同樣利用各建築物來隱藏自己。總之，只要你稍一差池，便會被敵人一擊"玩完"！

當然，玩者亦可以利用Modem，並透過Microsoft's Internet Gaming Zone來進行網上對戰。在網上對戰中，將可同時容納四名玩者一起進行對戰。

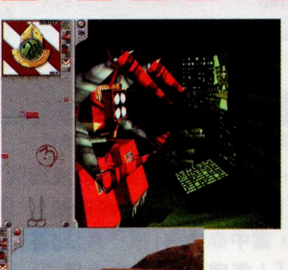
由於遊戲對應了3D加速卡的關係，所以遊戲環境將會更為真實，及出現日夜時間的差異。



■戰鬥吧！！

軍事設施及武器

上文提過，玩者需要在遊戲中不斷設置軍事設施以加強實力。遊戲中，將會提供多達十種不同的軍事設施予玩者建設。至於武器方面，亦將會設有二十五種以上的武器予玩者選擇使用，當中包括：火炎投射器、等離子來福槍、中子炮及核武器等等。



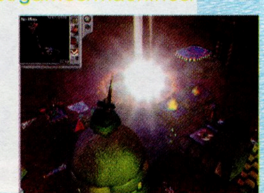


■華麗的3D畫面

喜歡的話……

雖然遊戲現時仍未公開發售，不過製造商方面則打算會推出遊戲的DEMO予大家下載試玩。

有興趣的朋友，不況到以下網址瀏覽吧～！http://www.acclaim.net/games/machines/



■擊中了～！！！



破碎虛空

發行商：智冠
發售日：3月下旬
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：CWIN 95/98

智冠最新武俠鉅作

TEXT：怪傑



人生本來就像遊戲一樣，充滿著無常的變化，如何在冒險與戰鬥中去體驗人與大地間的融合感或是人世的豁達觀，《破碎虛空》藉由小說與遊戲的融合，讓玩者可以細味品嚐。想在自我世界中無限發揮嗎？《破碎虛空》絕對可以讓你盡情表現！

「收復河山非岳冊、武林稱王倚戰神」！宋末元初，一則在江湖傳說的不破箴言正悄悄的流傳……

武俠大師─「黃易」！

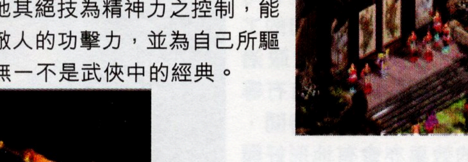


在「黃易」大師的作品之中，《破碎虛空》是一部充份表現出人與天地之間融合精神力量的鉅作，而為了表現出「黃易」大師原著的精神所在，特別採用了3D畫面，來表現人物間細膩的表情、動作、對話，甚至連武俠作品中最難表現的武打場面，都以符合真實的感官動態來做處理。由於原著本身著重精神層面的地方頗多，為了使玩者能獲得讀小說的感覺，在劇情方面更穿插了不同結局，主角最後的去處，就看玩者如何在遊戲中表現主角。

武俠格鬥



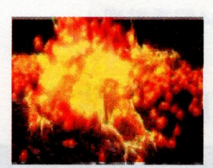
在《破碎虛空》中，每個人物都有自己特定的武功技巧，如傳鷹的刀─背負闊背奇刀一把，一舞其刀，隱約有天地合一之震撼感；高典靜的琴─以魔音傳腦的琴音抗敵，絲毫不見其羸弱的感覺；白蓮玨的鞭─擅長使鞭的她其絕技為精神力之控制，能降低敵人的功擊力，並為自己所驅使，無一不是武俠中的經典。





一步成仙？

武功招式會隨等級的提昇，招式才會增加，而非一堆的招式在那等著對號入座，如果想要快點練成上乘武功，就必須先從弱的招式開始練。這樣可以讓玩者完全融入人物中，更達到遊戲完全就像是自己在冒險一般。至於遊戲中的武功招式，更加強了即時的戰鬥系統，就如「戰神圖錄」中的招式「天地無我」、「天地太極」、「破碎虛空」一樣，這些格鬥畫面全部使原著原影重現。



在月明星稀的一個夜晚，少年傳鷹受其舅抗天手厲靈所囑，來到塞外參加武林俠士韓公度等的武林人物聚會。而此次聚會召開的原因─位在塞外流傳千百年的古宮殿「驚雁宮」之中，密藏著道家至高無上的武功玄學「戰神圖錄」四十九幅，而且「驚雁宮」裏有著一本武林中人做夢也會想得到的「岳冊」。



在「岳冊」中所包含的物品，有著一本岳飛所著的兵法，其中更附有一張地圖，若依地圖中的指示尋找，就可以找到中原四大兵器庫。如果擁有這三樣物品，武功不但會成為武林第一，並且還可高舉抗元的旗幟，在岳飛的兵法幫助之下，說不定還可擊退蒙軍，收復河山，並登上九五之位。



當然，蒙軍也不會讓此事發生，在得知了「戰神圖錄」與「岳冊」所在的地點後，蒙軍正悄悄的聚集強大兵力，打算比漢人先一步拿到這些東西，而蒙軍高手也暗暗的打算先全力圍殺中原武林俠士後，再好好的進宮尋寶！另一方面，為了不讓蒙古大軍繼續侵犯中原，這群武林中最厲害的高手聚集在「驚雁宮」前的一座小廟中，準備進入玄異的宮殿，奪得「戰神圖錄」及「岳冊」，再進而對蒙古大軍展開反攻。沒想到，蒙古大軍在「驚雁宮」前部署了有千軍萬馬之勢的兵力，中原武林高手們頓時陷入了重圍之中。傳鷹他們能逃出重重的圍殺並入宮尋得寶物嗎？這樣少年傳鷹的旅程就在千軍萬馬的氣勢之下展開！





新腦作空間

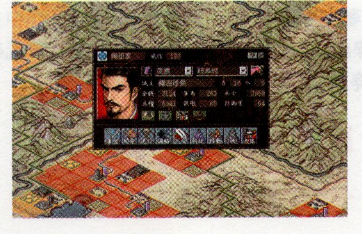
信長之野望 烈風傳

文：積奇

製造商：KOEI
發售日：2月19日
售價：11800日圓
遊戲類型：SLG
系統需求：Windows 95／98

99年最熱的話題作在此！！

前言



在充滿殺戮，下剋上的戰國時代中，在港日兩地均人氣十足的《信長之野望》系列第8個作品，「烈風傳」終於正式發售了！遊戲隨了增加了不少新要素之外，就是系統方面亦強化了，現在就待積奇為大家説說遊戲內4個重點吧！

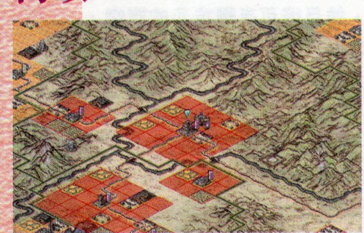
「烈風傳」內要留意的4點！

威信



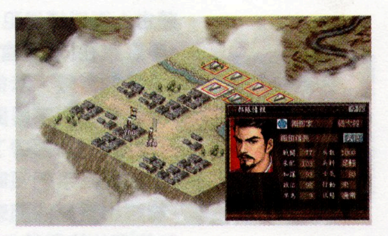
「烈風傳」中其中一個值得注意的地方，便是這個威信系統。威信可説是總合了該大名實力的數值，它的高與低對遊戲有著種種不同的影響，比如在戰鬥中使敵人降服等，為了使遊戲進行得更有利，一定要好好把握「威信」。

內政



在前作「將星錄」內，採用了一幅過的大地圖來顯示日本全國的地形，除了可在其上直接進行開發等事項外，內政方面亦用了一種「箱子」式的運作系統(有玩《成吉思汗IV》的一定不會陌生)，而這個系統經過改良後亦繼承在「烈風傳」之內，可説是系列完成度最高的內政系統。

合戰



「烈風傳」內的合戰大致可分為野戰、攻城戰和海戰三種類。而戰鬥地圖的畫面是會因應參戰部隊的部隊數目而作出變化，這樣子就是小規模的戰事或是「關原」級的大會戰亦能忠實再現了。另外，當中亦加入了系列初次採用的高低差概念，使戰鬥更為真實。

武將



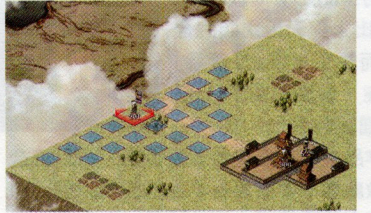
能力值、技術、兵種等，在烈風傳登場的武將們和前作相比的分別並不大。可是，由於遊戲內加有威信系統的關係，所有武將亦相對加上了受威信影響的性格。想攻略進行得順利的話，家臣們的掌握便是今後的課題。

CHECK 1－威信



之前説了，威信代表了該大名的總合實力，而武將的性格方面亦會受威信影響。面對著威信重視型的武將，威信值高便可增加其對你的忠誠度。另外，對外交方面亦有著一定的好處，威信值高對獨立勢力的屈服有一定幫助。

威信是由4系統、8種類的數值總合而成。而旗下城的增加，亦會使基本威信值上升，於合戰中勝利和名聲上升的「自力系」、和同盟建立婚姻關係等的「同盟系」、或是由幕府與朝廷得到官職高低的「權威系」、以及支配城池所得的「地形系」。另外，威信值高的大名，對四周的威壓力亦會增加。而烈風傳亦加入了軍事威壓一項要素，有力大名派遣大軍攻城時，往往會有敵城降服的事件出現，十分真實。



威信值

自力系		同盟系		權威系		地形系	
名聲	基本威信值	婚姻	推舉	職務	官位	朝廷獎賞	地形效果

CHECK 2－內政

烈風傳繼承了將星錄以來的「箱子型」內政系統，內裡的開發小組制和內政計劃均得到繼承。開發小組方面，玩者可使複數的武將實行相同的工作，而小組內武將的政治力、率領者的「技術」有冇等均會影響工作所需的時間，出來的效果亦會有地形好與壞之分。



■內政畫面，除了開發組別外，亦有建設組別供選擇，比如治水或築城等，十分自由。

特產

烈風傳中的開發地形和將星錄雖然分別不大，當中沒有了關所，取而代之的便是各地不同的特產。由於在主要地圖上有特產的標誌顯示，這樣子在自己領地內有什麼特產便可以一目了然了。而特產對己方的收入有著重要的關係，它們的種類亦十分多，有酒、紙、納豆、瓜等，不同的地方其特產亦不同，每當取得新領地時，一定要先確定一下該地的特產啊！





CHECK 3－合戰

烈風傳的特色之一，便是戰鬥地圖的大小會因應部隊的多少而作出改變，而合戰的規模對戰鬥時的規則亦有影響。戰事中，軍師是協助總大將管理陣形和配置，知謀高的話更可以使用計策來使戰況變得更有利。戰鬥當中亦有指揮範圍的存在，如部隊離大將太遠的話，玩者便不能操作。因為這樣的關係，副將的存在便十分重要，如部下離自己太遠的話，副將便可發揮其作用，玩者亦可如常的對他們下達命令。在部隊當中，亦有「兵糧部隊」的存在，如這支隊伍全滅的話，全軍的士氣便會大大的下降。

另外，在烈風傳戰鬥中有地形的高低差概念，站在高處的部隊使用飛道具（弓箭等）向低處攻擊的話，其射程亦會較遠。而在低處的部隊在布陣方面的攻擊力會較高，為了取得勝利，地形方面一定要好好活用啊！







CHECK 4－武將

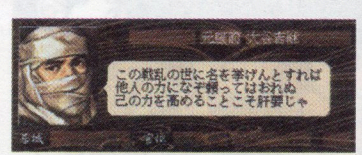
直至現在為止的「信長」，只要給予武將金錢或寶物便可增加其忠誠度，可是烈風傳卻略有不同。由於武將們有「威信重視與否」的性格存在，除了金錢等物質外，威信便是影響他們忠誠度的重要元素。

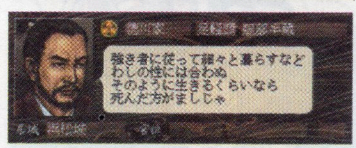


兩種類的家臣

義理重視型

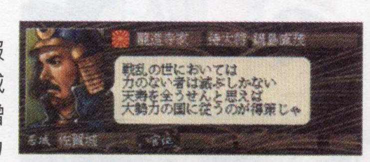
這是指不會太受大名威信影響的家臣，而影響他們忠誠度的便是他們的年齡或相性，當然，給與他們家寶亦是提升他們忠誠度的方法之一。另外，在合戰中捕虜的武將亦是屬於這一型。雖然提升他們的忠誠度較為困難，但是到了遊戲後半他們分分鐘是你重要的家臣。

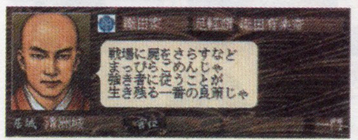




威信重視型

這一型的武將便是指容易屈服於權力之下的一類，只要大名的威信上升，他們的忠誠度亦會隨著增加。比如在遊戲中使用信長等強力的大名，遇上弱小的勢力時便可以輕易使其降服。可是這一型的武將當上城主時，遇上大軍壓竟往往會出現棄城時件啊！





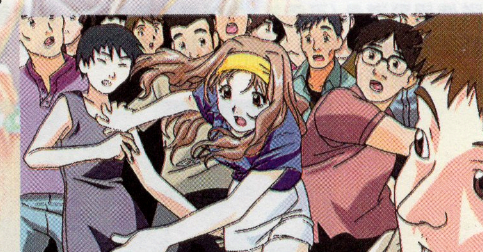
青澀寶貝 Sentimental Graffiti

一封濕掉了的信……

製造商：協和國際
發售日：發售中
容量：CD-ROM×2
遊戲類型：SLG
系統需求：CWIN 95/98, Pentium 100MHz,32MB RAM,300MB HDD

各位讀者還記得曾經在SATURN上推出的《Sentimental Graffiti》嗎？現在這遊戲亦已經推出了電腦版，而協和國際更將其翻譯成中文版，令不太懂日文的讀者亦可以輕鬆地玩。這電腦版的畫面質素更會比SATURN版為高，筆者就介紹遊戲中要留意的地方。

主角在高校2年學期完結時的一個雨天，收到一封喜歡和掛念主角的信，但因被雨水弄濕而看不清楚女孩的署名和其地址。主角相信這封信是由小學4年班至初中三，因父母工作關係在日本四處轉校，而從中結識的12位少女的其中一位寄出，於是決定到日本各地找出這個深愛自己的少女。



交通工具

由於主角尋找寄出者的同時，亦要在星期一至五上課，所以方便快捷的交通工具是必需的，而遊戲中會有順風車、快速列車、特快列車、國內航機、和夜行巴士等，不過每種交通工具的移動速度和出發時間都有所不同，所以最好在出發之前看清楚各交通工具的資料，以免浪費了寶貴的時間。



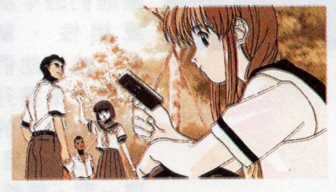
女孩都有參數？

遊戲的相思度和親密度將會影響了12位女孩對主角的好感。親密度就是女孩和主角親密程度；相思度便是女孩對主角的思念程度，這個參數愈高，就代表女孩愈想見主角。



金錢與行動

不論去旅行、乘搭交通工具或住宿都需要用錢的，所以主角要趁着放學後的時間做兼職賺錢，而遊戲中亦有多種兼職選擇，當然收入的多與少以及耗用多少行動點數都各有不同。在行動點數方面，行動點數亦即是主角的疲倦度，主角在每次行動中都耗用一些行動點數，但沒有行動點數就哪裡都不能去的，所以不時都要休息令行動點數回復。



EVENT

在遊戲中共有重聚、主要、突發、回想、信件、別離和最後七種EVENT，當中有些EVENT是需要完成特定條件才會發生的，而主要和回想EVENT更需要在特定時間，以及還會有連鎖關係。

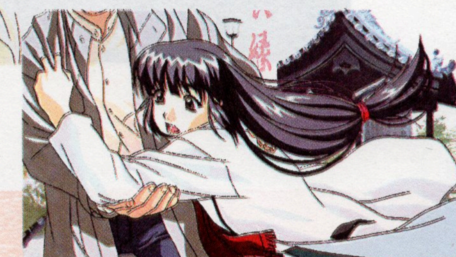




約會

約會主要分會做預約和突發兩種形式。預約形式亦即是主角在東京的家中撥電話給女孩預定約會。成功後，就會在日程表中的那一日出現一個紅色的小角。突發形式就是主角在街中遇上當地的女孩而一起約會。





By: Agent X

腦人特報

*圖片全屬原裝Nintendo 64畫面

衝擊！Nintendo 64模擬器－UltraHLE

「模擬器」這種東西，相信大家一定不會感到陌生。這些大多數由一些業餘電腦愛好者所編寫的程式，主要用於電腦之上，並模擬現時家庭機用的遊戲軟件，如PlayStation、Sega Saturn、Neogeo等等。不過，自從Epsilon及RealityMan在今年一月於網上發佈由他們所編寫的模擬Nintendo 64軟件程式－「UltraHLE」之後，便立即引起不少的迴響。究竟「UltraHLE」有何特別之處？而在此背後又帶來了甚麼樣的衝擊呢？



「UltraHLE」

由Epsilon及RealityMan所編寫的模擬Nintendo 64軟件程式－「UltraHLE」，和過往的模擬器的最大分別在於：他們的程式特別利用了時下流行的3D加速卡(3DFX)來增強模擬出來的效果。

不過，這個不需三個月的時間便可以寫成的模擬器，其模擬Nintendo 64軟件的效果竟是出乎意料的好，甚至比原來的Nintendo 64有過之而無不及。由此軟件所做出的模擬效果，在應用了3DFX技術下，不但令遊戲畫面更清晰，而且亦改善了以往於Nintendo 64中常常出現的霧化效果。當然，在電腦顯示器之下，畫面的解像度亦可以達到800×600之高。

「UltraHLE」的基本系統要求

Minimum：Pentium II 233Mhz, 32MB RAM, Voodoo 1 Based 3DFX Card(Glide Drivers Required)

Recommended：Pentium II 300Mhz, 64MB RAM, Voodoo 2/Banshee Based 3DFX Card(Glide Drivers Required)

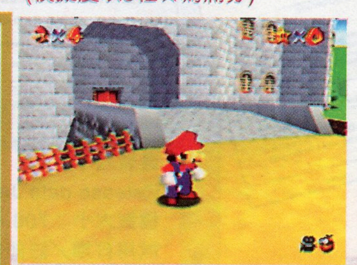
Idel：Pentium II 400Mhz, 64MB RAM, Voodoo 2/Banshee Based 3DFX Card(Glide Drivers Required)

因此，當「UltraHLE」在網上發佈後，便立即引起了不少人的注意。據一著名模擬器網址－「Emulator Unlimited」報告：曾有多達7000人次於一晚內到此網址中下載「UltraHLE」。(當然，在香港這彈丸之地上，大家亦不難發現一些和此有關的"翻版"軟件出售)

不過，由於「UltraHLE」仍屬開發階段，故此只有部份Nintendo 64軟件能夠完全模擬出來，而有85款以上遊戲未能成功模擬。這是因為：Epsilon及RealityMan原意並非利用「UltraHLE」作商業用途之故。

以下便一些對應「UltraHLE」的部份遊戲名稱：(模擬度以5粒★為滿分)

《Banjo-Kazooie》－模擬度：★★★★(人物動作出現遲緩)
《Bomberman Hero》－模擬度：★★★★★
《Star Fox 64》－模擬度：★★★★1/2(輕微的音效問題)
《Goldeneye》－模擬度：★★★★(遊戲進行時沒有聲音)
《Mario Kart 64》－模擬度：★★★★★
《Super Mario 64》－模擬度：★★★★★
《Golden Nugget 64》－模擬度：★★★★★
《The Legend of Zelda：Ocarina of Time》－模擬度：★★★★★
*資料來源：IGN 64(http://ign64.ign.com/news)

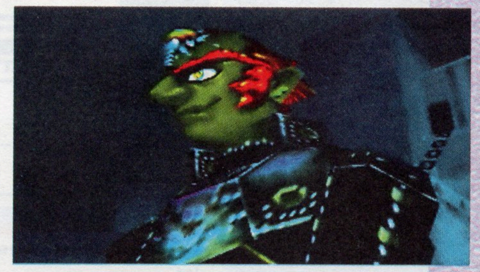


■畫面質素比原來的更好？！

「UltraHLE」開發者及Nintendo的反應

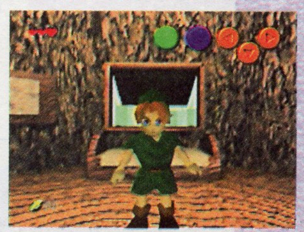
在不斷有人下載「UltraHLE」之後，其開發者Epsilon及RealityMan便於公佈後4小時將該網頁關閉，並且重申「UltraHLE」並不作為非法用途上。他們只想証明在電腦上是可以模擬出Nintendo 64軟件，而不是鼓勵人們下載非法遊戲軟件(ROMs)。

至於Nintendo方面，申重任何模擬器都是非法，並且侵犯了知識產權。雖然現時Nintendo仍未有任何法律行動，不過很多可下載有關模擬器的網址亦因此而暫停開放。



■知識產權受侵犯，最終受害者會是誰？

「UltraHLE」事件的背後……



■看來日後將會有更多類似事件出現。

筆者在這裡重申本文並非提倡及鼓勵使用非法盜版軟件，而且模擬器的出現本是用作軟件開發之用。不過，現時大部份人們都利用模擬器來遊玩軟件，完全侵犯了遊戲軟件製造商的知識產權。

不過，「UltraHLE」事件亦突顯一個問題：電腦科技一日千里，甚至超越了現時一般家用機的機能。這對於遊戲硬件商到底會帶來甚麼樣的衝擊？而電腦與家用機的界限會否因「UltraHLE」的出現而逐漸變得模糊起來呢？

若各位讀者對此文有任何意見的話，不妨寫信來與我們分享分享……

店主：禮服無聊俠

網上軟件雜貨店

記得以前老師說過：「自從Karaoke出現之後，大家都不想去學結他了。」我不是要說甚麼道理，只是以它為這次軟件介紹的楔子吧。大家喜歡哪一類型的音樂呢？不論是哪類也好，如果安裝了下面的軟件，大家也能隨心所欲地聽到自己喜歡的音樂了。

拉闊(Live)音樂VS光碟音樂——軟件編

強化版CD Player—《DiscPlay》

這個支援CD資料庫(CDDB)的軟件不經不覺已推出了4.1.0版本。現時還是只有beta，但是功能已經很完善了。

從Internet交換CD資料

大家使用Windows附送的「CD Player」時，會否因為未能看歌曲的名字而感到有點兒不便呢？經常翻看歌詞集或者CD封套或者是一件麻煩的事，如果使用《DiscPlay》的話，大家便可以行輸入一些關於CD內容的資料，例如：歌手名字、歌曲名字、發行商等等。如果不知道的話，便可以利用軟件所提供的「連接Internet CDDB」功能，拿取關於該CD的資料，並儲存於電腦之中。大家更可以將自己編好的資料送上去，還可以加入自己的一些短評，當上半個樂評人呢！

自訂個人CD目錄

如果大家有太多的CD而感到管理有困難的話，大可以利用《DiscPlay》提供的另一個功能——CD目錄。它除了可以用CD的名字來分類之外，還可以用歌手名字、發行商、音樂類型來分類呢！只要使用者將CD放進電腦，程式就會自動顯示它的資料了，方便！

對「腦」彈琴？！——《Guitar Man》替結他調音、學習和弦一「件」包辦

程式嚴格來說不只是一個教學軟件，因為它除了教大家如果按弦線來造出和弦之外，還提供讓大家自行將結他調音的功能，不過是以Midi音效來造的，所以效果還是一般。 面還有一個轉調(Key)的表，當大家遇上一些不是C key的歌時，便可以用它了。

實習不求人

學習了一定數目的和弦之後，程式就會顯示一首歌的曲譜(不過是英文歌)。隨首大家所學會的和弦數目增加，曲譜就會漸漸詳細，最後就會完整地顯示出來。除了課程內的歌，還有一些英文的懷「舊」金曲給大家練習用，彈之前最好叫父母先唱一次(如果閣下的父母的年齡未過五十則作別論)。補充一點，執行這個程式時，還是要有一結他才有效的。

《DiscPlay》

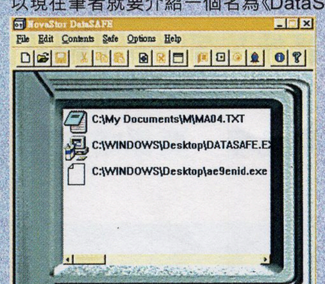
最新版本：4.1.0 Beta 6 Build 95
Revision Date: November 22, 1998
檔案名稱：discp404.exe
檔案大小：1,627,776
試用日期／註冊費用：30天／15美元
有關網頁：http://www.obvion.com/discplay/

《GuitarMan》

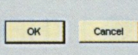
最新版本：1.1
Release date January 12, 1999
檔案大小：708.4K
試用日期／註冊費用：15天／25美元
最低要求：Windows 95/98/NT，16MB RAM，Sound card

萬能寶箱——《DataSafe》

大家應該是沒有甚麼不能讓人知的，但是始終也希望有些個人私隱。所以現在筆者就要介紹一個名為《DataSafe》的「加密軟件」給大家，令到使用你的電腦時不能隨意看到你想收起的資料。何為加密軟件？就是將一串的密碼加在一些檔案內，令到未解碼時是不能開啟的，例如很多重要的文件、網上的個人重要資料(信用卡密碼等等)都會加密。



而《DataSafe》顧名意思就是一個夾萬，大家只需先設定一個密碼，之後就可以將要保護的任何檔案放進去，是絕對保密的哩！(記得要上鎖啊！)





《DataSafe》

最新版本：1.29
Revision Date: May 5, 1998
檔案名稱：ae9enid.exe
檔案大小：2,087,106
試用日期／註冊費用：—／39.5 美元
有關網頁：http://www.authentex.com/

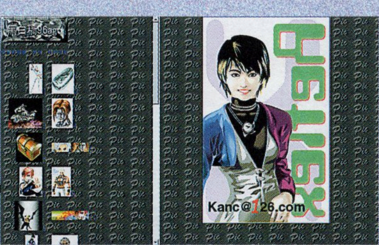
新年大事，小小改變 無差別網頁廣告熱線

因為技術上的問題(其實是小弟的ICQ不幸地……)，無差別網頁廣告熱線的ICQ現改為「**31964349**」，但是資料的格式仍然不變，ICQ來時記得**寫着作者名字、網頁名字、網址及五十字的內容簡介**。^_^

Reflex

http://reflex.yeah.net
作者的話：內容就係描述我D畫，推介者就係我阿KAN，作者又一樣係我阿KAN





編者的話：的確是一個很精美的網頁，有作者自己畫的畫，內容包括中日有名的漫畫、遊戲人物，但要留意這頁是用GB碼的。

中田英壽個人網頁

http://www.nakata.net/
內有他做主角的廣告及詳細的個人資料，J-League迷應來一看

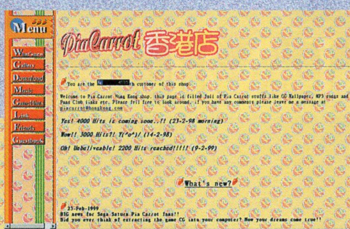




Pia Carrot 香港店

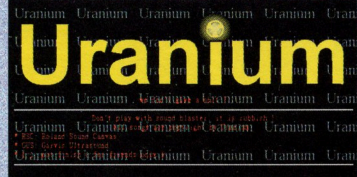
http://come.to/piacarrot
作者的話：係專為PiaCarrot而設的網頁，有cosplay照片、wallpaper、mp3等可供下載。





Band「鈾」homepage

由一班在大學夾Band的學生所寫的Homepage，音樂以重金屬為主，裏面還有他們所寫的歌及Midi下載
http://members.tripod.com/~the_uranium/



Junker

http://members.tripod.com/~honokasaki1/
作者的話：這是小弟與友人合作的hp，一個綜合性的網頁，而主要介紹日本娛樂、動畫、遊戲，還有自創小說、歌曲及Wallpaper下載、交易廣場、聲優與Trading Cards介紹等等，以及動畫遊戲資訊網，例如：櫻大戰、GUNDAM WING、心跳回憶以及浪客劍心……
作者：FRANCO、MISUNO、仔麵、真宮寺 蘭丸以及雙子星



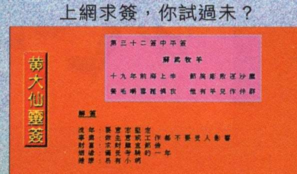
Puffy 亞細亞的純真

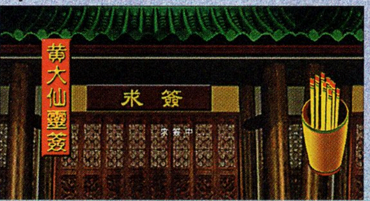
有一些Puffy個人資料、成名經歷、招牌打扮、行路姿態等等
http://samura.hypermart.net/_private/

網上黃大仙

http://www.icard.com.hk/cnewyear/fortune-stick/start.html
上網求簽，你試過未？







星座小棧

各種關於十二星座的資料都一應俱備，更有一些關於星座性格的心理測驗、生日花等等資料介紹，還有很多消閒的小遊戲供玩者參考的
http://www.hello.com.tw/~asterism/aster1.htm





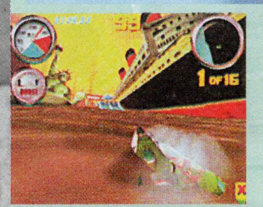
主持：西洋菜 and 西生菜

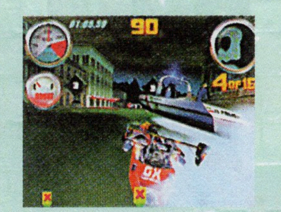
蝦佬！戴加蠔！（HELLO！大家好！）今次又輪到我們這對姊妹花客串做主持，因為班佬成日掛住去拉斯維加斯賭錢，掭低我哋唔理悶到發荒，結果就要我哋頂住一排先。唉，都話咗唔好鬼賭㗎啦，而家賭到連人都唔見埋，真係唔知可以講乜好喇。

HYDRO THUNDER



西洋菜：哩隻快艇「驚」啲畫面好鬼死正，係咪電腦「驚」嚟㗎？
西生菜：好似唔係喎，等我睇清楚啲先…
西洋菜：喂喂，到底係乜傢伙嚟㗎？
西生菜：佢個名叫做HYDRO THUNDER，係花旗國街機大廠MIDWAY即將推出嘅新嘢，除咗街機版之外仲會有DC版。
西洋菜：嘩，你睇睇，隻快艇郁得都幾鬼死像真個噃。
西生菜：係呀，你可以喺13架性能各有千秋嘅快艇入面選其中一架嚟玩，途中仲可以攞啲加速油嚟更有效咁爬對手頭，而最正嘅就係賽道勁多，玩都有排玩啦。
西洋菜：真係一啲都唔講得笑喎，等我都要「鴿」實佢先得。



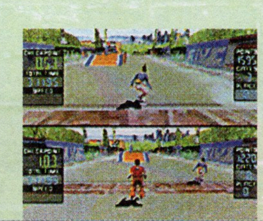




3 XTREME

西生菜：唉…真係吖…
西洋菜：喂，靚妹，做乜唉聲嘆氣咁嘅聲？邊個衰人激親你呀？
西生菜：唔好提嘞，前幾日踩「撈拿」，俾班死人頭鬧咗幾嘢，結果撻到成身瘀晒。
西洋菜：咁你就一定要操多幾鋪3 XTREME喇，事關裏面嘅人係無分種類咁分別以BMX單車、ROLLER鞋同埋滑板等嚟比賽，而為咗要喺最快速度衝到終點郁手郁腳就少不免㗎嘞。之但係由今集起廠方減低咗拳腳技嘅重要性，改為注重咗空中花式。
西生菜：呀，我聽講佢有成足足32條賽道個喎。



西洋菜：係咩？咁我又真係唔知呀，咁樣嘅話又好鬼死抵玩喎。

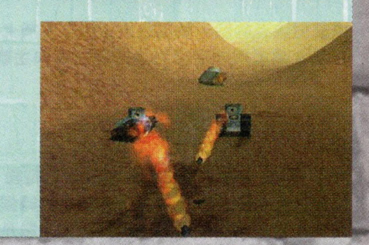




Wild Metal Country

西洋菜：鍾唔鍾意攪破壞？
西生菜：唔好咁問我啦，都話咗唔再去破壞人哋幸福咯…
西洋菜：我唔係問你哩樣呀，係話你到底鍾唔鍾意拆車呀？
西生菜：WOW，簡直喜歡到震啦！
西洋菜：而家有隻「驚」實啱晒你㗎嘞，哩隻叫Wild Metal Country嘅PS遊戲係講啲坦克車點樣互炸，特點係當被炸中後嗰啲碎片係會好有規律咁飛出嚟嘅，完全依照物理學定律，唔係亂咁嚟㗎。
西生菜：唔…聽起上嚟都幾頂癮咕喎。(有點心如鹿撞嘅感覺，但唔知為乜)



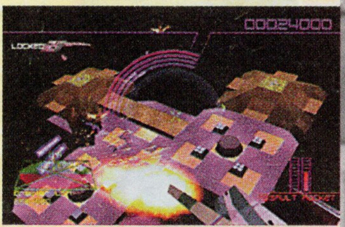




BLAST RADIUS

西生菜：太空戰機遊戲係我嘅「菲花尼池」(Favorite)。
西洋菜：咦，咁就啱囉，尋日我睇書見到有隻PS飛機「驚」應該會幾啱你。
西生菜：你係咪講BLAST RADIUS呀？
西洋菜：冰高！(Bingo！)佢畫面質素有番咁上下唔在講，最重要嘅就係佢有一種能夠令玩者完全投入嘅感覺，仲有成40版俾你玩，再加上4架各具特色可以Upgrade嘅太空船，簡直正到無倫。
西生菜：聽講本書係我借俾你睇個喎。
西洋菜：……

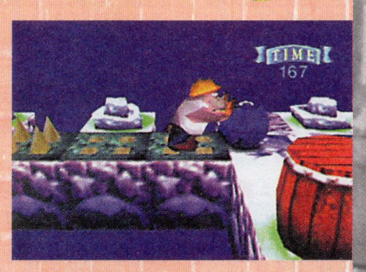






CHARLIE BLASTS

西洋菜：又有一隻嘅考智力亦考反應嘅「驚」。
西生菜：係乜嘢料子嚟嘅呢？
西洋菜：哩隻「驚」做名叫做CHARLIE BLASTS，主角係一個地盤工人。
西生菜：咁用炸彈又有乜嘢關係嘅？
西洋菜：聽講每版都係由一啲障礙物同埋道具所組成，需要利用炸彈嚟好巧妙咁炸開啲木桶同木箱等。
西生菜：咁玩法咪有啲似「炸蛋人」？
西洋菜：係呀。記住呀，但係N64嘅新「驚」嚟㗎。







ELIMINATOR

西洋菜：有無聽過ZAXXON哩個名稱呀？
西生菜：當然有頂啦！咁經典嘅立體射飛機遊戲點會未聽過喎。話説佢…(下刪數千字)
西洋菜：(聽到耳仔都結晒繭)夠喇夠喇，我今次淨係想講講哩隻叫ELIMINATOR嘅PS新「驚」咋。
西生菜：哦…殲滅者？好似有啲睇頭喎，係乜嘢料？
西洋菜：玩者嘅身份係一名要逃離監獄嘅囚犯，但係敵人全部都唔係人咁品，稍一失誤條命仔隨時都凍過雪水㗎，而喺遊戲途中亦要不斷搶番被剝走咗嘅PARTS。
西生菜：幾Interesting吖，好似好快就見街過咯喎。







文：星旅者仁魂(Planeswalker Yanwin)

魔法風雲群英會之華山論劍

各位星旅者，雖然此刻仍可說是農曆新年期間，一切也講求好意頭，不過仁魂都要一死以謝天下，事關在這個悠長假期魂遊四海，竟忘記約戰古拉拉__B，唉～～算了！下一期才為大家報道那場慘情殺決。至於今日的主題就是講述一下關於《Magic: the Gathering》的比賽制度。

每年，Wizards of the Coast也會舉辦為數不少的公開賽，經過多時間的發展，《魔法風雲會》的賽事制度經已有完善的一套，而且可以說是達到職業比賽的水平至於現在所有官方認可的比賽，我們都是稱之為「DCI賽事」！

國際CCG協會？！

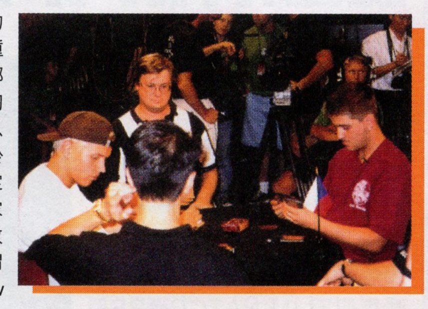


DCI全寫為「Duelist Convocation International」，它是Wizards of the Coast的直屬機構，成立的宗旨是把所有Wizards of the Coast的CCG(當然特別是魔法風雲會)推廣為全球性智育運動，同時也使世界各地的玩家能夠在統一的規則、比賽制度及排名系統之下，進行公平的競爭。這個組織所負責的職務是：——

- 建立及更新比賽規例。
- 把認證賽事所得的資料輸入資料庫。
- 整理全球玩家的排名。
- 檢討大型比賽(如世界冠軍賽、國家冠軍賽、專業賽等等)的邀請方針。
- 決定世界評分和規例的公布方式。

為使所有玩家都可得到一致公認，DCI要求世界各地的所有賽事也使用相同的比賽規例，而這些遵循規例的比賽全稱為「認證比賽」，無論是最頂尖的專業賽、世界賽，以至普通的地區比賽都是採用一樣的標準基本規例。同時，DCI亦授權各地的DCI代表舉辦比賽及進行一些行政上的工作，好像為新會員登記資料，把賽事成績寄回總部等等。

瑞士式比賽



一次認證比賽的進行方式是可以從多種方式之中，決定採用哪一種，當中包括了單淘汰、雙淘汰、循環制以及瑞士式等四種，由於大型的認證比賽都一定採用瑞士式，而且大家可能對它有所陌生，故此是刻集中講解何謂「瑞士式」(Swiss draw format)。

其實如果大家有留意中國象棋和國際象棋職業賽的話，應該對它有所認知，再者在印象中，有些體育比賽也是採用這種形式，然而仁魂一時忘記了是甚麼運動。記得上期說過一局對決是以三盤兩勝來分出勝負，而認證比賽也不例外。

在瑞士式賽事，一局對決的勝方會取得三分，負方則沒有分數，而極少出現的和局便雙方各得一分，看至此處，大家可能心想這和一般足球聯賽差不多啊！當然不是啦！否則何需稱它為瑞士式呢？純粹是沒事可為，貪其過癮嗎？事實上，瑞士式的原則是令全部玩者都可以參與每輪比賽，而且以大家在比賽時所得的分數和排名為依據來作出對賽配置，換言之，擁有高局積分的玩家會和相樣高局積分的玩家對決，而低局積分的則會遇見低局積分的對手。

不如以實例來說明，由於比賽一開始，並沒有任何戰績出現，於是會隨機地決定對手；第二局開始時，以所得的局積分組，即是三分的一組，一分的一組，零分的為一組，然後同分的參賽者組別以隨機形式決定對手，如此類推。瑞士式另一原則是確保參賽者不會在同一比賽中對戰兩次，如果同分組中出現奇數或曾對決過的話，就猶最接近的分數補上。假使大家在比賽中，和對手的分數相差太遠或與他曾經對決，便立即向主審(Head Judge)提出。

力爭八強

假如一場比賽的總參賽人數為奇數，在第一局時必定出現一位自動獲得全勝的對手，於是在第二局時候，便從最低分的參賽者中選出一位自動獲得全勝。無論總參賽人數是多少，最後大會一定會選出最高局積分的八人，進行八強的賽事，不過選出八強是需要進行足夠的局數，才算是公平，而DCI亦就此提出一些建議：——

- 26至42位——5局
- 43至73位——6局
- 74至128位——7局
- 129至226位——8局
- 227至409位——9局
- 410位以上——10局

當然在比賽之中，尤其是大型賽事，極有可能出現很多相同局積分的參賽者，有資格進入八強的賽事，因此處理的方法有三步：——

第一步：把所有同分者的對手局勝率加以比較。
第二步：把所有同分者的盤勝率加以比較。
第一步：把所有同分者的對手盤勝率加以比較。

一連串方程式

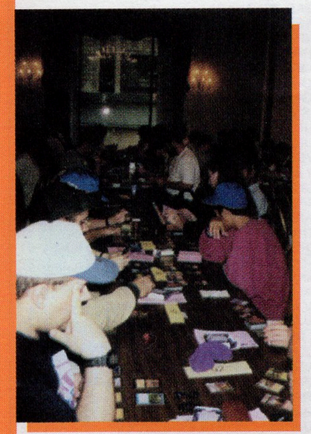


所謂的「對手局勝率」，便是一位玩家所有力拼過對手的局勝率之平均值，如果有一局是自動得勝的話，是不會理會的。至於局勝率，就是那名玩家的總局積分除以所進行過局數的三倍，而得出來的結果一定是大過0.33這個數目，如果結果是低於0.33的話，必須把它設定為0.33，否則是影響對手局勝率的計算，例如你的總局分是15，共進行7局，於是你的局勝率是15除以21，即是0.714，因此對手局勝率就是，把所有對手的局勝率加起來，再除以對手數目而得出來的平

註：文中所載部份中譯名詞皆依據「Magic: the Gathering」中文版本《魔法風雲會》。

均值。這個數值越高，就是表示你的對手越厲害，也代表你越有資格晉級。

又來個盤勝率



要知道甚麼是「盤勝率」，就要首先知道何為「盤積分」。其實盤積分和局積分相差無幾。玩家們每勝一盤可得三分，每和一盤得一分，敗北、未完成及未進行的則沒有分數，例子十分簡單，如果你在這一局是以二對零取勝，就是得到六分盤積分，而對方便是一分也沒有。從此看來，相信大家都估計到盤勝率和局勝率相似，就是你的總盤積分除以所進行過盤數的三倍，亦即是若果你在五局的比賽中，共進行了十一盤，取得了27分，於是盤勝率為27除以33，也是0.818。

至於對手盤勝率，大家應該容易掌握罷！這便是所遇見過對手的盤勝率之和，除以對手數目出來的平均值。當然大家也要記得不足0.33，也要作0.33計算，而若有自動得勝的局數或盤數，亦不要計算。事實上，在賽事中，一切分數都有DCI總部設計出的電腦程式來計算，不過作為參賽者，當然最好知道得分的計算方式，雖說電腦出錯的或然率很低，然而假如負責人員不小心輸入錯誤的分數，而自己混淆不清，似乎有所輸蝕罷！

香港森柏斯？

好了！比賽完畢之後，全部成績都會由DCI負責建立資料庫，同時也會為大家計算世界排名，但是由於所使用的方程式極為複雜，參賽不足25場賽事有一套方程式，超過25場賽事的又有另一方程式，再者，它們的運算結構容易使人混淆，因而就此別過。當然仁魂也可以略為簡介一下，DCI排名制度與網球的差不多，當大家打敗一名排名比你高的選手時，積分就會增加，積分越高，排名自然會高啦！

每名玩家至少需要有進行十局的比賽成績，才能開始進入排名榜，全部排名都是從1600積分來開始。

四大賽制述說

如果大家有去DCI官方網頁(http://www.wizards.com/DCI)一看世界排名的話，便會發現它共有四大排名種類，分別是「Classic」(古典)、「Standard」(標準)、「Extended」(擴充)和「Limited」(限制)，而事實上，它們也是代表DCI比賽中的四種賽制，當然現在一一為大家道詳。

‧ Classic

古典賽制分為兩種比賽——古典比賽(Classic)及古典限制比賽(Classic-Restricted)。在古典比賽中，各位星旅者皆可以使用任何《Magic: the Gathering》系列的魔法牌，當中會有限用牌和禁用牌的規定，限用牌有Ancestral Recall、Balance、Berserk、Black Lotus、Black Vise、Braingeyser、Demonic Tutor、Fastbond、Fork、Ivory Tower、Library of Alexandria、Maze of Ith、Mirror Universe、Mox Emerald、Mox Jet、Mox Pearl、Mox Ruby、Mox Sapphire、Recall、Regrowth、Sol Ring、Strip Mine、Stroke of Genius、Time Walk、Timetwister、Tolarian Academy、Underworld Dreams、Wheel of Fortune、Windfall，而禁用牌有所有Ante牌、Amulet of Quoz、Bronze Tablet、Channel、Chaos Orb、Contract from Below、Darkpact、Demonic Attorney、Divine Intervention、Falling Star、Jeweled Bird、Mind Twist、Rebirth、Shahrazad、Tempest Efreet、Timmerian Fiends。

至於古典限制比賽，與古典比賽差不多，主要的分別在於古典比賽有不少牌都極為稀有或昂貴，故此推出這種比賽，在禁用牌上有所不同，包括所有Ante牌、Amulet of Quoz、Ancestral Recall、Balance、Berserk、Black Lotus、Black Vise、Braingeyser、Bronze Tablet、Candelabra of Tawnos、Channel、Chaos Orb、Contract from Below、Copy Artifact、Darkpact

Demonic Attorney、Demonic Tutor、Divine Intervention、Falling Star、Fastbond、Fork

Ivory Tower、Jeweled Bird、Library of Alexandria、Maze of Ith、Mind Twist、Mirror Universe、Mishra's Workshop、Mox Emerald、Mox Jet、Mox Pearl、Mox Ruby、Mox Sapphire、Rebirth、Recall、Regrowth、Shahrazad、Sol Ring、Strip Mine、Stroke of Genius、Tempest Efreet、Time Walk、Timetwister、Timmerian Fiends、Tolarian Academy、Underworld Dreams、Wheel of Fortune、Windfall、Zuran Orb。

‧ Standard

在標準賽制中也分有兩種，一是標準比賽(Standard)，另一種是獨立系列環境比賽(Block)。首先說明何為獨立系列環境，它便是指一個獨立的系列和其專屬的兩個延伸系列，舉例來說，現在的Rath Cycle系列環境就是由<Tempest>、<Stronghold>、<Exodus>三個系列組成，換言之，獨立系列環境比賽只可以使用一個獨立系列環境的魔法牌作賽，而由三月一日起，大家可以有上述的Rath Cycle系列環境及Urza's Saga系列環境(即是<Urza's Saga>和<Urza's Legacy>)選擇。

至於標準比賽，就是一個主系列加現行的獨立系列環境，而主系列就是<Fourth Edition>、<Fifth Edition>等系列，由三月一日起，玩家可以使用<Fifth Edition>、<Tempes>、<Stronghold>、<Exodus>、<Urza's Saga>和<Urza's Legacy>。同時，大家要留意這些系列是會因時變更的，不過那是後話的了！

‧ Extended

標準賽制也分成兩種比賽，就是擴充比賽(Extended)與環境賽(Extended Block)。擴充比賽是能夠使用<Alpha>、<Beta>、<Arabian Nights>、<Antiquities>、<Legends>、<Unlimited>等系列之外的魔法牌；至於環境賽是可以使用以下其中一種的獨立系列環境，分別是Ice Age系列環境(包括<Ice Age>、<Homelands>和<Alliances>)，以及Mirage系列環境(包括<Mirage>、<Visions>和<Weatherlight>)。

‧ Limited

限制賽的目的是要參賽者使用有限的資源進行比賽，其實十分講求他們對《魔法風雲會》的認知，而限制賽大致上有三個類型。

——現開比賽(Sealed Deck)

通常每名玩家都會得到一副起始組合(Starter Deck)及兩包補充組合(Booster Deck)，而裁判可視乎情況再給大家加入五張基本地牌，得到所分配的牌之後，再各自合組一副至少有四十張的套牌。

——補充包輪抽(Draft)

玩法很簡單，由六至八人坐在一組，每人同時打開一包補充包，選出自己想要的一張魔法牌之後，把剩下的向左傳，如此類推，直至沒牌為止，跟後再開一包補充包，但改向右傳，當所有人都有三十張牌之後，向主辦單位問取地牌，在三十分鐘之內組成至少四十張的套牌，與對面敵手決戰。

——徹斯特輪抽(Rochester Draft)

這源自美國紐約一個市鎮的玩法，與補充包輪抽接近。七人至八人為一組，裁判先打開一包補充包，再隨機從另一包補充包抽出一張牌，然後把十六張牌放在桌上向玩家顯示，所有人在二十秒內細看它們的內容，其後每位參賽者要在五秒內輪流選取一張牌，直至大家都擁有三包補充包數目，在十五分鐘內組成至少四十張的套牌作戰。



攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略寶庫等你發掘

你正在重玩一些舊遊戲，想找有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到港九各「遊戲誌尊賣店」。(由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購的期數)

遊戲誌尊賣店地址：

旺角店

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖

電話：2391-1067 傳真：2332-0275

灣仔店

香港灣仔灣仔道188號東方188商場1樓117室

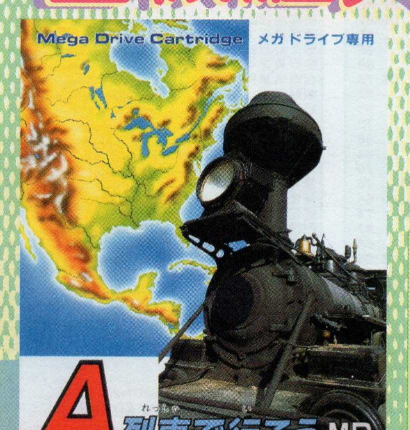
電話：2891-4448 傳真：2572-7118

《遊戲誌》過去30期遊戲索引

收錄期間：65～94期



舊機經典遊戲



製造商：SEGA
機種：Mega Drive
發售日：1992年4月3日～
價格：6800日圓
類別：鐵路經營Simulation

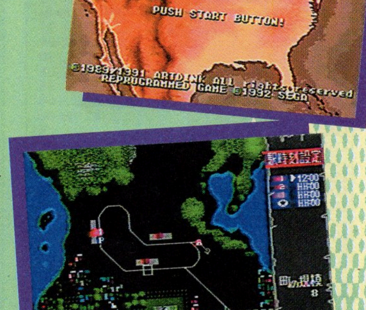
前言

Present by：山寺良牙

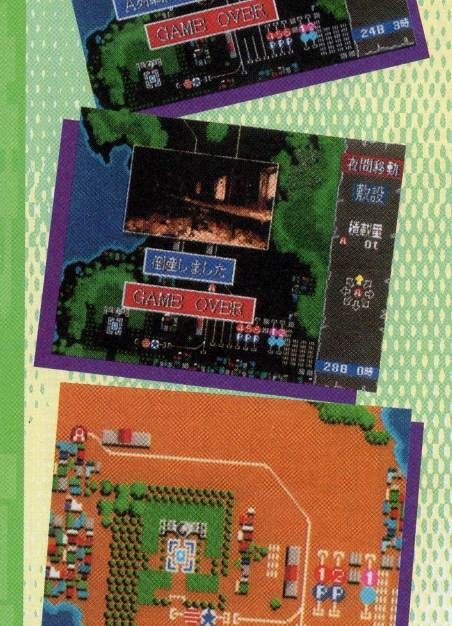
無論是上學還是上工的，幾乎每天也要乘九鐵或地鐵(乘巴士及徒步之類的例外)，各位在舒舒服服的乘坐時，有否想過他們是怎樣經營鐵路運輸的？沒有吧！不如今期「舊機經典遊戲」就讓本人向各位介紹一下鐵路經營遊戲始祖——《A列車》(Mega Drive版)。

A列車 MD

遊戲故事及玩法



故事基本是發生於19世紀的A國，玩者受大總統的命令，在一年內經營一個集體運輸系統(即鐵路系統)，除了為市民服務及不能出現赤字外，亦要將鐵路路線伸延至在A國西岸的大總統別館。

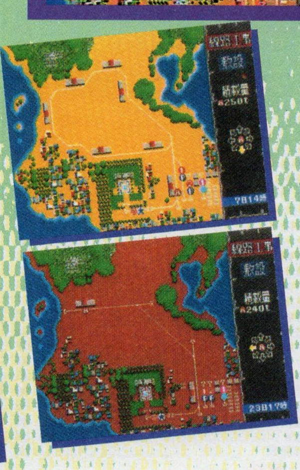


正如上文所説，玩者是需要建設及經營一個完善的鐵路系統，而玩者基本是操控著一架叫「A列車」的火車，它是整個遊戲的核心，無論是路線、車站的建設，甚至是列車的行駛時間表及行程均是由它決定。



路線設置方面，基本是以八個方向的指示而決定，當建設路線及車站時，均會用去一定的建材，而「A列車」本身亦有一定的運載量，用完手上的材料後，便得回去總站補給。

路線及車站建設完成後，便得命令載客列車或貨運列車行動，在行動時，其列車時間表及接點轉換十分重要，因為會影響到其載客量及收入，最重要的是不要令列車發生意外事故，特別是「A列車」及「大總統列車」只要這兩架列車發生意外的話，便會立刻GAME OVER。



此外收入方面，亦應小心處理，因為本作是沒可能有負資產的，只要收入及資本不平行而出現負資產的話，亦會立刻GAME OVER。



遊言戲語 第三十三回
《兵器譜》其之二

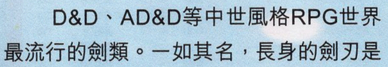


by HAJIME少尉

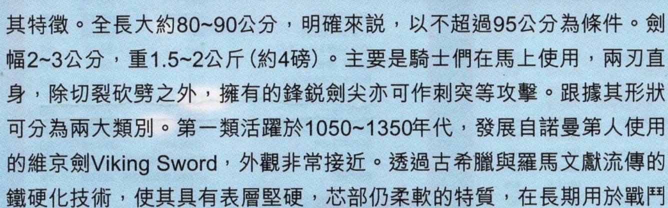
在中世的FANTASY RPG世界中，最常見也是最流行的刃類武器就非刀劍類(SWORD)莫屬了。附帶一提，原本在中國的傳統分類上，單刃的叫刀，直身兩刃的才叫劍，但不論在日文還是英文中，都是沒有這種區分的，所以在這裡不管是SWORD、BLADE還是KATANA，都一律歸納為同類。

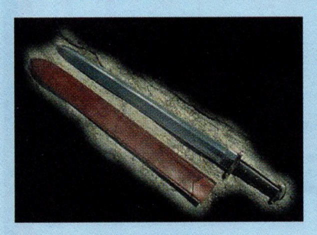
在人類早期歷史中，以骨、石為原料的匕首(DAGGER)已經用於狩獵、戰鬥與及日常生活，除了是武器，更是用途豐富的工具。而當人類發現並開始使用銅器的年代，由於其柔軟性和易於加工(約1100℃)的優點，較為人所知(DQ系列……)，以鑄模技術大量澆注，再將劍刃部份加工製成的銅劍亦隨之誕生。然而亦由於銅的硬度問題，劍的長度和耐用程度都受到相當大的限制，所謂的劍很多時都只是大一號的匕首而已。直至到人類掌握了青銅、鐵的冶煉技術，在FANTASY RPG中常見的劍類才算正式出現。由最早期以直刺為主，到加強砍劈力、增加闊度、隨著護盾與鎧甲的發展巨大化，直到16世紀末期隨火器的大量使用而輕量、精巧化、式微，不但見証了時代與軍事科技的進步，也是當代「戰士」的象徵。在這裡就為大家介紹一下這個龐大家族中幾名主要成員。

Long Sword
長劍（ロングソード）



D&D、AD&D等中世風格RPG世界最流行的劍類。一如其名，長身的劍刃是其特徵。全長大約80~90公分，明確來說，以不超過95公分為條件。劍幅2~3公分，重1.5~2公斤(約4磅)。主要是騎士們在馬上使用，兩刃直身，除切裂砍劈之外，擁有的鋒銳劍尖亦可作刺突等攻擊。跟據其形狀可分為兩大類別。第一類活躍於1050~1350年代，發展自諾曼第人使用的維京劍Viking Sword，外觀非常接近。透過古希臘與羅馬文獻流傳的鐵硬化技術，使其具有表層堅硬，芯部仍柔軟的特質，在長期用於戰鬥後只會彎曲而不會折斷。第二世代的長劍可見於1350至1550年，由於冶煉技術的發展與鋼材的使用，劍刃部份得以薄化、輕量化，整體變得較為細長，與及受宗教影響而呈十字架形狀。



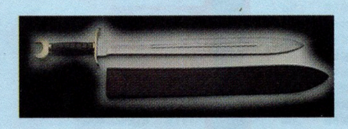


Bastard Sword／Hand-and-a-half Sword
大劍（バスタードソード）



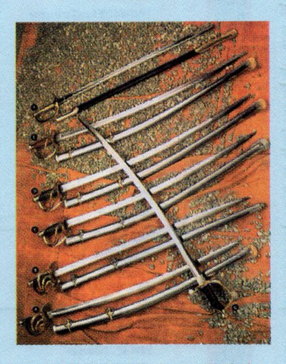
有人稱之為蠻劍、混合劍、巨劍，可單手或雙手使用。大約於13世紀登場，流行於德意志與瑞士等地，至17世紀中期末落。是日式RPG插畫中最常見的武器。長115~140公分，闊2~3公分，重2.5~3公斤。由於柄長關係，平衡方面與長劍有一定差異。優點是揉合了長劍的砍劈(日耳曼)與短劍的刺突(拉丁)攻擊方式，可作單手武器配合盾牌使用，再視情況棄盾兩手緊握給予敵人致命一擊。而且沒有雙手劍過大難於使用、犧牲機動力等缺點。

Broad Sword
闊劍（ブローグソード）



Schiavona、德意志的Katzbalger、比利時的Walloon Sword皆屬此類。長70~80公分、闊3~4公分，重1.4~1.6公斤，最大特徵是注重護手部份的發展。是17世紀兩刃、以切裂橫砍為主的重劍類(Heavy Military Sword)代表。值得注意的是，被命名為闊劍並不比是因為它們比中世紀黑暗期的劍闊，而是當代的主流是新興的Rapier、Epee、Fleuret等幼劍(輕劍)類，這種老式設計的劍便成了相對的闊刃劍類。步兵與騎兵皆有使用，以自肩口斜砍而下，或是攔腰橫劈為主要攻擊模式

Saber／Scimitar
軍刀（サベール、セイバー）



現實生活中最常見、最普及的劍類，其起源可追溯至公元9世紀。主要是騎乘士兵的單手使用、護手部份特別強化、長身、彎曲單刃劍(刀)。依各地民族及不同用途而形狀有異，但一般長70~120公分、闊度約2公分左右，重1.7~2.4公斤。由於利用重量增加砍劈力，在西洋劍類中是屬於近代、較重型的一派。依劍身設計可分為直刃型、曲刃型、介乎兩者之間的半曲刃型三大類。而劍尖亦因應刺、斬的特性而有槍狀(以刺為主要動作)、手斧狀(以斬為主要動作)、疑似刃狀False Edge等三大類。在16世紀初由瑞士傳入德意志、17世紀傳入英格蘭，再隨18世紀末拿破崙遠征埃及，由歐洲傳至全世界，成為騎兵隊、海軍主要軍隊配劍。直至近代20世紀仍可見於各國軍隊中，並成為傳統禮儀用劍。

參考資料：
《武器屋》新紀元社
《武器與防具 西洋篇》新紀元社
《Arms and Equipment Guide》TSR

如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是

raiden@gpm.hk.com

新GAME時間表

PlayStation

二月

25日	Wizard'd Harmony 復刻版	ARC SYSTEM WORKS	2800日圓	SLG
	OASIS ROAD	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	~幕末浪漫~月華之劍士	SNK	5800日圓	FIG
	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	5800日圓	SLG
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	成吉思汗 蒼狼與白鹿 IV	KOEI	7800日圓	SLG
	POP'N MUSIC	KONAMI	5800日圓	SLG
	後夜祭	翔泳社	5800日圓	AVG
	女忍者捕物帖	GMF	5800日圓	ACT
	邂逅相愛	SEM	5800日圓	AVG
	立體忍者活劇 天誅 忍凱旋	SME	4800日圓	ACT
	EBEROUGE 2	TAKARA	5800日圓	SLG
	COMBAT CHORO Q	TAKARA	5800日圓	RAC
	DREAM CIRCUS	TGL	5800日圓	RAC
	怪物農場 2	TECMO	5800日圓	SLG
	MAGICAL DROPS III + WONDERFUL	DATAEAST	5800日圓	PUZ
	威路特阿布・依蘇特尼亞	HUDSON	5800日圓	RPG
	PUZZLE MANIA	HUMAN	4800日圓	PUZ
	指揮德國空軍	VICTOR SOFT	5800日圓	STG
	DEVICEREIGN	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	WORLD NEVERLAND 2	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG

三月

3月4日	■貓侍	HUMAN	5900日圓	AVG
	■VAMPILL 吸血鬼傳說	ARTDING	5800日圓	SLG
	■19時03分-上野發夜光列車-	VISIT	5800日圓	AVG
	AIR RACE CHAMPIONSHIP	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	TOMB RAIDER 3	ENIX	6800日圓	ACT
	PEPSIMAN	KID	2800日圓	ACT
	WINNING POST 3 (THE BEST)	KOEI	2800日圓	SLG
	AIR MANAGEMENT (KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SLG
	三國誌 V (THE BEST)	KOEI	3800日圓	SLG
	三國誌孔明傳 (KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SLG
	大航海時代 2 (KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SLG
	SILENT HILL	KONAMI	5800日圓	SLG
	實戰彈珠必勝法! SAMMY REVOLUTION	SAMMY	6800日圓	ETC
	SONATA	TEEN AND E SOFT	6800日圓	RPG
	ARMED FIGHTER	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	悠久幻想曲 ensemble 2	MEDIA WORKS	3800日圓	AVG
11日	■水族館 PROJECT	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	今夜也是千兩箱	E3 STUFF	5800日圓	TAB
	ATHENA--Awakening From The Ordinary Life~	SNK	6800日圓	AVG
	Puffy之P.S. I LOVE YOU	EPIC SONY RECORD	2800日圓	ETC
	奏騷樂都市 OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	GI JOCKEY	KOEI	6800日圓	SLG
	GI JOCKEY 初回限定版	KOEI	8800日圓	SLG
	小狗 POCHI 回家了	KONAMI	4800日圓	SLG
	■必殺彈珠 Station 4~英雄們的挑戰~	SUNSOFT	4800日圓	ETC
	FINAL FANTASY COLLECTION	SQUARE	6800日圓	RPG
	FINAL FANTASY COLLECTION ANNIVERSARY PACKAGE	SQUARE	8800日圓	RPG
	FINAL FANTASY VI	SQUARE	4800日圓	RPG
	CORIN McRAE THE RALLY	SPAIK	5800日圓	RAC
	GLOBAL FORCE 新・戰鬥國家	SCE	5800日圓	SLG
	小巨人 MICROMAN	TAKARA	5800日圓	ACT
	N GAUGE 駕駛氣氛 GAME	東芝EMI	5800日圓	SLG
	CAPTAIN LOVE	東芝EMI	6800日圓	SLG
	■TOMY CAR TOWN 創作室	TOMY	5800日圓	SLG
	火魅子傳 戀解	博報堂	5800日圓	SLG
	NOeL 3~ mission on the line~	PIONEER LDC	6900日圓	AVG
	FISHER'S ROAD	BBS	5800日圓	SPT
18日	■裝甲騎兵 VOTOMS LIGHTING SLASH「Perfect Solider BOX 3」	TAKARA	9800日圓	ACT
	■裝甲騎兵 VOTOMS LIGHTING SLASH	TAKARA	5800日圓	ACT
	■目標!名門棒球部	DUST	5800日圓	SPT
	MYSTIC ARK-夢幻劇場-	ENIX	6800日圓	AVG
	★MAGICAL TETRIS CHALLENGE featuring MICKEY	CAPCOM	4800日圓	PUZ
	DANCING BLADE 任性桃天使!~tears of EDEN~	KONAMI	5800日圓	AVG
	WAKU PUYO DUNGEON 決定盤	COMPILE	5800日圓	RPG
	陸行鳥賽車~往幻界之路~	SQUARE	5800日圓	RAC
	電車 GO!2	TAITO	5800日圓	SLG
	電車 GO!2 PREMIUM PACK	TAITO	9800日圓	SLG
	GALLOP RACER 3	TECMO	5800日圓	RAC
	新世紀 GPX 高智能方程式 新的挑戰者	VAP	5800日圓	RAC
	百萬馬王	BANDAI	6800日圓	SLG
	All Star Tennis'99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
25日	■PUZZLE MANIA 2	HUMAN	4800日圓	PUZ
	TO HEART	AQUA PLUS	6800日圓	AVG
	RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~	WARP SYSTEM	5800日圓	ACT
	THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	5800日圓	FIG
	冼拿 KART DUEL SPECIAL	GAPS	5800日圓	RAC
	DOSUKOI 傳說	KSS	5800日圓	SLG
	必殺 PACHINKO STATION CLASSIC	SUNSOFT	3980日圓	ETC
	SOUND NOVEL EPISODE 1 弟切草 蘇生篇	TUNE SOFT	4800日圓	AVG
	子育 QUIZ MY ANGLE	NAMCO	5800日圓	ETC
	三昧系列 往打高爾夫! TOURNAMENT LEADER	VICTOR SOFT	2500日圓	SPT
	三昧系列 村越正海的爆釣 SEA BASS FISHING	VICTOR SOFT	3800日圓	SPT
	S.C.A.R.S	UBI SOFT	5800日圓	STG
3月上旬	■The AIRS	PACK IN SOFT	5800日圓	RPG
	■魔女們之睡眠-復活祭-	PACK IN SOFT	3800日圓	AVG
中旬	■PACHINSLOT MASTER < SAMMY SP > (暫稱)	TEL 研究所	4800日圓	TAB
	日本職業麻雀聯盟承認 手解麻雀 入門編	NAXAT	4800日圓	TAB
3月下旬	■榎本加奈子之 BOKE 診斷 GAME	ORASION	4800日圓	ETC
	■BUBBLE GUN KID	TAKARA	5800日圓	STG
	Palor!PRO 7 彈珠實機模擬遊戲	日本 TELNET	5200日圓	SLG
	黑闇吹拂之夏~帝都物語再臨~	BIG FACTORY	5800日圓	AVG
	建設機械 SIMULATOR 充滿 KENKI	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
3月發售	X-GAMES PRO BOARDER	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	ONE	CAPCOM	5800日圓	ACT
	CINEMA 英會話 Vol.3 嵐之丘	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Cybernetic EMPIRE	日本 TELNET	5800日圓	AVG
	全日本摔角~王者之魂~	HUMAN	價格未定	SPG

四月

4月1日	撞球 re-mix BILLARDS MULTIPLE	ASCII	4800日圓	SPT
	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	■往光輝的季節去	KID	6800日圓	AVG
	愛藏版 封神演義	KOEI	6800日圓	SLG
	信長之野望 將星錄 with POWER UP KID	KOEI	9800日圓	SLG
	提督之決斷 III (KOEI THE BEST)	KOEI	3800日圓	SLG
	心跳回憶劇場系列 Vol.3 出發之詩	KONAMI	5800日圓	AVG
	ELLEN	VISCO	5800日圓	SLG
	R	FAB	價格未定	SLG
	VIRUS THE BATTLE FIELD	POLYGRAM	4800日圓	TAB
	★競馬 eight' 99 春夏	SANGULILA	6400日圓	SLG
8日	將棋幼稚園	AFFECT	5800日圓	TAB
	■慶祝 GRAND PRIX	SYSCOM ENETRTAINMENT	5800日圓	RAC
15日	DANCE DANCE REVOLUTION	KONAMI	5800日圓	ETC
	SEA BASS 1-2-3 (暫稱)	JALECO	5800日圓	SPT
	★HIT BACK	TOMY	5800日圓	ACT
	超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	■NURSE 物語	每日 COMMUNICATION	5800日圓	AVG
22日	悠久之伊甸	ASCII	5800日圓	RPG
	BUST A MOVE 2- DANCE 天國 MIX	ENIX	5800日圓	ACT
	職業麻雀「兵」2	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
28日	★BPS THE CHOICE 松村弘樹之 WORLD FISHING	BBS	2800日圓	SLG
29日	COTTON ORIGINAL	SUCCESS	4800日圓	不詳
4月	■超時空要塞 MARCOSS 可有記起愛	BANDAI VISUAL	6800日圓	STG
	■有限會社 地球防衛隊	MEDIA LINK	價格未定	SLG
	★ARTDINK BEST CHOICE 海底人的休息日	ARTDINK	2000日圓	SLG
	東京魔人學園綺譚~東京魔人學園劍風帖 外傳~	ASMIC S ENTERTAINMENT	3800日圓	SLG
	最強之將棋	UNBALANCE	7800日圓	TAB
	倉庫番難問指南	UNBALANCE	4800日圓	ETC
	NBA Live 99	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	★TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.10 THE BILLARD	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SPT
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.9 THE 國際象棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	CINEMA 英會話 Vol.4 BOYS LIVE	SUCCESS	6800日圓	ETC
	SPYRO THE DRAGON	SCE	5800日圓	ACT
	■FARLAND SAGA 時之道標	TGL	價格未定	SLG
	■店 DE 店主	TECNO SOFT	5800日圓	SLG
	小角色遊戲 銀河英雄傳說	德間書店	5800日圓	RPG
	VIRTUAL 競艇 '99	日本物產	6800日圓	SPT
	去釣鱸魚!	BANPRESTO	5800日圓	SPT

五至十二月

5月4日	■DRAGON MONEY	MICROCARBIN	5800日圓	TAB
	★GAME 之達人(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	SLG
20日	★金澤將棋 月	SETA	6800日圓	TAB
	★目標是 AIRLINE PILOT	TWILIGHT EXPRESS	6800日圓	SLG
	MARIONETTE COMPANY	MICROCARBIN	6800日圓	AVG
	★紫炎龍	童	1980日圓	STG
上旬	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	NOVELS~GAME CENTER 嵐 R~	VISIT	5800日圓	AVG
5月	■心緒不寧之預感 (暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	SD 飛龍之拳傳說 EX	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.11 THE PINBALL	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.12 THE QUIZ	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	ETC
	PRUMUI PRUMUI	CULTURE PUBLISHERS	5800日圓	ARPG
	CINEMA 英會話 Vol.5 ZOMBIE	SUCCESS	6800日圓	ETC
	驚天危機!	德間書店	5800日圓	AVG
	★LOGIC 麻雀 創龍 三人打	日本 SOFTWARE	5800日圓	TAB
6月	超級中國人 EX	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	FIG
	CINEMA 英會話 Vol.6 愛之果	SUCCESS	6800日圓	ETC
	PRESSURE ZONE	TAKI 工房	價格未定	ACT
	TWINS STORY	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
7月	■海底人的休息日 2	ARTDING	5800日圓	SLG
	稻川淳二之怪談物語 (暫稱)	VISIT	5800日圓	ETC
	★BLADE MAKER	翔泳社	價格未定	不詳
	DINO BREEDER another progress	J・WING	5800日圓	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SHROU 編	SME	價格未定	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SAYURI 編	SME	價格未定	SLG
12月	閉鎖病院(暫題)	VISIT	價格未定	AVG

玖玖年春

99年春	TANK SIMULATOR (暫稱)	ASCII	價格未定	SLG
	UFO -A DAY IN THE LIFE	ASCII	5800日圓	RPG
	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	6800日圓	RPG
	GALERIANS	ASCII	價格未定	ACT
	1970 年代風機械人動畫 P-X 俠	AROMA	6800日圓	STG
	POP'N TANKS	ENIX	價格未定	ACT
	SHALE BLAKER	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	MONSTER COLLECTION（暫名）	角川書店	價格未定	RPG
	BURGER BURGER 2 (暫稱)	GAPS	5800日圓	SLG
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	BOYS BE....2nd Season	講談社	5800日圓	AVG
	NBA POWER DUNKERS 4	KONAMI	價格未定	SPT
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	ETC
	想見你......your smiles in my heart	KONAMI	價格未定	AVG
	GRINT GRITTER	KONAMI	價格未定	TAB
	JERSEY DEVIL 之大冒險	KONAMI	價格未定	ACT
	MELTY LANCER The 3rd Planet (暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	新時代劇 ACTION 羅剎之劍	KONAMI	價格未定	ACT
	打麻雀!	KONAMI	價格未定	TAB
	Racing Lagon	SQUARE	價格未定	RPG
	CYBER ORG	SQUARE	價格未定	ACT
	SAGA FRONTIER 2	SQUARE	價格未定	RPG
	CAPA (暫稱)(POCKET STATION 專用)	SCE	價格未定	ETC
	往哪裡也在一起(POCKET STATION 專用)	SCE	價格未定	ETC
	POCKET DUNGEON(POCKET STATION 專用 CD-ROM)	SCE	2800日圓	RPG
	PINOCHIA 之造夢	TAKARA	5800日圓	SLG
	勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER	TAKARA	6800日圓	SLG
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	價格未定	SLG
	WORLD STADIUM 3	NAMCO	5800日圓	SPT
	小不點 RALF 之大冒險	NEW	5800日圓	ACT
	LEADING JOCKEY' 99	HARVEST ONE	價格未定	SLG
	IQ 博士	BANDAI	5800日圓	ACT
	BASS RISE	BANDAI	5800日圓	SPT
	BASS RISE 連手掣版	BANDAI	9800日圓	SPT
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
	太陽之預告	PROGRESS	價格未定	ETC
	BLACKJACK VS 松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	CLUDCEPT-expansion-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	MR PROSPECTOR	RYSMICS	價格未定	ETC

玖玖年

99年夏	瑪利亞 2~受胎告知之謎~	AXELA	價格未定	AVG
	★PERSONA 2 罪	ATLUS	價格未定	RPG
	LITTLE LOVERS	NTT 出版	6800日圓	AVG
	★GATE KEEPERS	角川書店	價格未定	SRPG
	JOJO 奇妙之冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	★GRAN TURISMO 2	SCE	價格未定	RAC
	L 之季節	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	SPT
	人鳥流	日本 SYSTEM	價格未定	ACT
	機動警察 THE GAME（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	CHANGE!! 真三一萬能俠 (暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	SLG
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	REMOTE CONTROL DANDY~戰鬥(株)ROBOT 警備隊 (暫稱)	HUMAN	價格未定	ACT
	花火 2 STAR MINE	魔法	價格未定	ETC
	★SD GUNDAM GGENERATION-0	BANDAI	6800日圓	SLG
99年秋	星神 沈沒的蒼之大地 (暫稱)	MAX FIVE	價格未定	SLG
	★Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	不詳
	★機動戰士 GUNDAM 基力之野望~自護之系譜~	BANDAI	6800日圓	SLG
99年	ANIMETIC STORY GAME(1) CARD CAPTOR SAKURA	ARIKA	價格未定	AVG
	Knights of GENESIS	escot	價格未定	SRPG
	PIXY GARDEN	escot	價格未定	SLG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	羅賓萊特的冒險	GUST	價格未定	AVG
	黑眼睛之羅亞 ~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	FIG
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	■GUNGHO BRIGADE	TOMY	5800日圓	SLG
	STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG
	ACE COMBAT 3	NAMCO	價格未定	STG
	逮捕令	PLONEER LDC	價格未定	AVG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	PAMUTAUN	每日 COMMUNICATION	4800日圓	不詳
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG

發售未定

發售日未定	RING RISE	ASCII	5800日圓	ACT
	魔導靈士 修安	ASCII	6800日圓	不詳
	WUN WUN DIARY（暫名）	KONAMI	價格未定	不詳
	厄慘 (暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	AVG
	TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	5800日圓	SLG
	TURNING POINT (暫稱)	NAXAT	5800日圓	SLG
	X-PO	IDEA FACTORY	3800日圓	不詳
	慶祝格蘭披治	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	MOTO KIDS	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	家 IN POCHI YATSUTEKITA (暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	邪藩（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	小角色遊戲 銀河英雄傳說 ~GO GO CASINO	德間書店	4800日圓	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SME	價格未定	RPG
	CIRCUIT 之狼 II	MTO	價格未定	SPT
	POCKET 單・POCKET 熟 (POCKET STATION 專用 CD-ROM)	SCE	價格未定	ETC
	永世名人 III~GAME CREATOR 吉村信弘之頭腦~	KONAMI	價格未定	TAB
	HARLEM BEAT (暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	Captain Blasto	SCE	5800日圓	不詳
	ULTRA BASEBALL EX	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	飛龍之拳 COLLECTION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	SOUL HACKERS	ALTUS	價格未定	RPG
	UM JAMMER LAMMY	SCE	4800日圓	ACT
	■THE BISTRO	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	SLG

SATURN

玖玖年

25日	DEVICEREIGN	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
3月4日	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	D & D COLLECTION (連擴張 RAM)	CAPCOM	7800日圓	ACT
	仙劍奇俠傳	SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC	5800日圓	RPG
	FALCOM CLASSIC COLLECTION	日本 VICTOR	6500日圓	RPG
	悠久幻想曲 ensemble vol.2	MEDIAWORKS	3800日圓	AVG
11日	THE HOUSE OF THE DEAD (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	STG
	職業棒球 GREATEST NINE 98 (SATURN COLLECTION)	SEGA	4800日圓	SPT
	CHORO Q PARK (SATURN COLLECTION)	TAKARA	2800日圓	RAC
18日	由 KISS 開始……	KID	6800日圓	AVG
	由 KISS 開始……(初回限定版)	KID	7800日圓	AVG
	SUCHIPA SECRET ALBUM (暫稱)	JALECO	4800日圓	TAB
25日	■DERBY STALLION	ACSII	6800日圓	SLG
4月1日	心跳回憶劇場系列 VOL.3 出發之詩 (SPECIAL BOX 版)	KONAMI	8800日圓	AVG

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

8日	FRIENDS~青春的光輝~(擴張RAM帶專用)	NEC INTER CHANNEL	7200日圓	AVG
15日	■職業麻雀指南「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
4月	涼子之聊天室	DATAM POLYSTAR	5800日圓	AVG
99年春	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
99年	SONIC 3D	SEGA	3800日圓	ACT

發售未定

發售日未定	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	WITH YOU~想見你~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	MONSTER MAKER 神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	WORTH WARS	ELF	價格未定	RPG
	STREET FIGHTER ZERO3	CAPCOM	價格未定	FIG
	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	REQUIEM	日本ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	"BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」"	VING	5800日圓	SLG
	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	ACT
	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG

NINTENDO 64

三至四月

3月5日	PUZZLE BUBBLE 64	TAITO	4800日圓	PUZ
11日	惡魔城 杜拉基拉默示錄	KONAMI	7800日圓	ACT
19日	TOP GEAR OVERDRIVE	KEMCO	6980日圓	RAC
	■人生GAME64	TAKARA	6800日圓	ETC
25日	實況POWERFUL棒球6	KONAMI	7800日圓	SPT
26日	■SUPER BOWLING	ATHENA	6800日圓	SPT
中旬	WIPEOUT64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
3月	超空間夜間職業棒球王2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	64大相撲2	BOTTOM UP	價格未定	SPT
4月9日	求求你怪獸	BOTTOM UP	6980日圓	SLG
28日	SHADOW GATE 64	NAMCO	價格未定	AVG
4月	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION 64(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT

玖玖年

99年春	忍者亂太郎PUZZLE	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	價格未定	SLG
	HIGH BRIDE HAVEN	KONAMI	價格未定	ARPG
	NBA IN THE ZONE 2	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT SUMMER STORIES	KONAMI	價格未定	SLG
	實況GI STABLE	KONAMI	價格未定	SLG
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	爆BOMBER MAN 2	HUDSON	價格未定	ACT
	新世紀福音戰士	BANDAI	價格未定	ACT
	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	ACT
99年夏	SD飛龍之拳傳説REAL VERSION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
99年	MARIO GOLF 64(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	64 WARS	HUDSON	6800日圓	SLG
	FLY SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

發售未定

未定	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	DUAL LORD 2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	EL TILL(暫名)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ZOOL魔獸使傳説	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ULTRA BASE BALL 64 實名版(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業指南麻雀[兵]64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	WIN BACK	KOEI	7800日圓	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3 (64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	超級DONKEY KONG(暫名；64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的AIR RIDE(暫名)	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE(暫名)	任天堂	價格未定	不詳
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64(暫名；64DD專用)	任天堂	價格未定	SLG
	超級瑪利奧64-2(暫名；64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧RPG 2(暫名；64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	STAR WARS 出擊! 洛克中隊(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	煞爾達傳説DD(暫名；64DD專用)	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKETMON SNAP(64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	MARIO ARTIST TALENT MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	金田一少年之事件簿(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG

DREAMCAST

二至十二月

2月25日	POWER STONE	CAPCOM	5800日圓	ACT
	POP'N MUSIC	KONAMI	4800日圓	ETC
3月4日	麻雀大會2 Special	KOEI	6800日圓	TAB
	PUYO PUYO	COMPILE	5800日圓	PUZ
	AERO DANCING Featuring Blue Impulse	CSK	5800日圓	SLG
	SIDEKICK FORCE 2012	TAITO	5800日圓	STG
11日	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2	UBI SOFT	5800日圓	RAC
	REAL SOUND 風之LIGRET	WARP	4800日圓	AVG
18日	往北去 White Illumination	HUDSON	5800日圓	AVG
25日	MAVEL VS CAPCOM CRASH OF SUPER HERO	CAPCOM	5800日圓	FIG
	三國誌VI	KOEI	9800日圓	SLG
	信長之野望 將星錄 with POWER UP KID	KOEI	9800日圓	SLG
	BLUE STINGER	SEGA	5800日圓	ACT
	SUPERSPEED RACING	SEGA	5800日圓	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 2	SEGA	5800日圓	STG
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 (連DREAMCAST GUN版)	SEGA	7800日圓	STG
4月1日	BUGGY HEAT	CSK	5800日圓	RAC
	■GetBass	SEGA	5800日圓	SLG
	★GetBass (連專用手掣版)	SEGA	9800日圓	SLG
8日	■DIGITAL 競馬新聞 MY TRACK MAN	SHOW WAY SYSTEM	6800日圓	ETC
	■Web Mystery	PANASONIC WONDERTAINMENT	5800日圓	AVG
15日	★森田之最強Reversi	RANDOM HOUSE	2800日圓	TAB
	★森田之最強將棋	RANDOM HOUSE	5800日圓	TAB
4月	★超發明BOY	SEGA	2980日圓	不詳
6月10日	CLIMAX LANDERS	SEGA	5800日圓	RPG
6月	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
8月	新格鬥術 飛龍之拳列傳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
12月	SUNRISE 英雄譚(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	未定

玖玖年

99年春	■機動戰士高達外傳 衛星之墜落……	BANDAI	6800日圓	不詳
	★REDLINE RACER	IMAGINEER	5800日圓	RAC
	■THE KING OF FIGHTERS'98(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	■SHIENMU~沙木~	SEGA	價格未定	RPG
	■ELEMENTAL GMMIC GEAR	HUDSON	價格未定	ARPG
	■Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	■蒼穹之騎兵SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	價格未定	STG
	■SEA MAN	VIVARIUM	價格未定	SLG
	Speed Busters	UBI SOFT	價格未定	RAC
99年夏	■FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE	價格未定	STG
	七個之秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
	集合!團團轉溫泉	SEGA	價格未定	不詳
	★UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
99年冬	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	DINAMITE ROBOT 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2	童	價格未定	STG
99年	魔劍X	ATLUS	價格未定	AVG
	COOL BOARDERS(暫稱)	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	■CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	J-LEAGUE 創造職業球會	SEGA	價格未定	SLG
	合家歡高爾夫球	SEGA	5800日圓	SPT
	秋葉原 電腦組	SEGA	價格未定	未定
	GEIST FORCE	SEGA	5800日圓	STG
	GIANT GRAM~全日本摔角2 IN 日本武道館~	SEGA	5800日圓	SPT
	創造職業棒球隊	SEGA	價格未定	SLG
	電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	價格未定	ASTG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	不詳
	MARIONETTE HANDLER	MICRONET	價格未定	不詳
	Rayman 2(暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	D之食桌2	WARP	5800日圓	AVG
2000年1月27日	★SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

發售未定

發售日未定	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	RING	角川書店	價格未定	AVG
	STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM	價格未定	FIG
	BIOHAZARD-CODE: Veronica	CAPCOM	價格未定	ACT
	SD飛龍之拳傳説DX	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	GRANDIA 2	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	FLIGHT SHOOTING(暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	WARRZ(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	F-1(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	春風戰隊V FORCE2(暫稱)	BINGKIDS	價格未定	SLG

NEO-GEO

玖玖年

2月27日	■幕末浪漫第二幕 月華之劍士(CD-ROM版)	SNK	6800日圓	FIG

NEO-GEO POCKET

玖玖年

3月19日	■到處也是麻雀	ADK	3200日圓	TAB
	■NEO POCKET 職業棒球 MEMORIAL TEAM	ADK	3200日圓	SPT
	將棋之達人 Colour Ver.	ADK	3200日圓	TAB
	KING OF FIGHTERS R-2	SNK	4500日圓	FIG
	BASE BALL STARS Colour	SNK	3200日圓	SPT
	NEO CHERRY MASTER Colour	DAINA	4800日圓	TAB
	NEO · DRAGONS WORLD	DAINA	3200日圓	TAB
	NEO · MYSTERY BONUS(暫稱)	DAINA	4800日圓	ETC
	連結PUZZLE! colour	夢工房	2980日圓	PUZ
	POCKET TENNIS colour	夢工房	3200日圓	SPT
26日	■PUZZLE BUBBLE MINI(暫稱)	SNK	2980日圓	PUZ
4月	THE MAJOR LEAGUE(暫稱)	ADK	價格未定	SPT
	侍魂2	SNK	價格未定	FIG
	METAL SLUG FIRST MISSION(暫稱)	SNK	價格未定	AVG
	餓狼傳説FIRST CONTACT	SNK	價格未定	STG
	■DIVE ALERT(無線對應)	SAKUROSU	價格未定	SLG
	■NEO、21(暫稱)	DAINA	價格未定	SLG
	■NEO · DERBY CHAMP(暫稱)	DAINA	價格未定	TAB
	■NEO · BACCARA(暫稱)	DAINA	價格未定	TAB
	BIOMOTOR UNITRON(暫稱)	夢工房	價格未定	FIG
5月	CRUSH ROLLA POCKET	ADK	價格未定	不詳
	PUYO PUYO(暫稱)	SNK	價格未定	PUZ
	NEO GEO CUP '98	SNK	價格未定	SPT
	BIG TOURNAMENT GOLF(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
6月	上海(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
7月	COOL BROADERS POCKET(暫稱) DC對應	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	THE 高校棒球	ADK	價格未定	SPT
	POCKET FISHING(暫稱)	ADK	價格未定	SPT
	MAGICAL DROP POCKET(暫稱)	DATA EAST	價格未定	PUZ
8月	HYPER GALS 麻雀	ADK	價格未定	TAB
	畢業相(暫稱)	ADK	價格未定	AVG
	幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
9月	DEGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	不詳

發售未定

發售日未定	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI	價格未定	不詳
	MORTAL KOMBAT(暫稱)	ATARI	價格未定	FIG
	★THUNDER(暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳
	★ZIROKICHI(暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳
	★花火(暫稱)	ARUZE	價格未定	SLG
	瓜小姐的成長日記2	ADK	價格未定	不詳
	BATTLE ROYAL(無線對應)	ADK	價格未定	不詳
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD · BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	★PACMAN(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	★FAMILY STAR(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT

WONDER SWAN

玖玖年

3月4日	電車GO!	TAITO	3800日圓	SLG
	新日本職業摔角 鬥魂烈傳	TOMMY	3980日圓	SPT
	GUN PEY	COTO	2980日圓	PUZ
	陸行鳥不思議迷宮 for Wonder Swan	BANDAI	3800日圓	RPG
	WONDER STADIUM	NAMCO	3600日圓	SPT
11日	信長之野望 for Wonder Swan	KOEI	4200日圓	SLG
	■麻雀登龍門	SAMMY	3800日圓	TAB
	■PUYO PUYO 通(暫稱)	BANDAI	3600日圓	PUZ
3月下旬	SD高達 EMOTIONAL JAM	BANDAI	3800日圓	SLG
	DIGITAL MONSTER Ver.Wonder Swan	BANDAI	3800日圓	SLG
4月1日	■語樂王TANGO!	TEAM P WONDER	3800日圓	不詳
	三國志 for Wonder Swan	KOEI	4200日圓	SLG
	上海Pocket	SUNSOFT	3800日圓	PUZ
15日	元祖忍者查查丸	JALECO	3800日圓	ACT
上旬	去釣魚!	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	3800日圓	SPT
中旬	子育QUIZ MY ANGEL	NAMCO	3800日圓	ETC
4月	■NICE ON	SAMMY	3800日圓	SPT
	Beat Mania for Wonder Swan(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
5月13日	SPACE INVADER	SUNSOFT	3800日圓	STG
5月	MEDALOT · PERFECT EDITION (KABUTO VERSION)	IMAGINEER	3980日圓	RPG
	MEDALOT · PERFECT EDITION (TAWAGATA VERSION)	IMAGINEER	3980日圓	RPG
	風之古羅羅亞(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
	★WONDER SONAR(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
6月	■POCKET FIGHTER(暫稱)	BANDAI	價格未定	RAC
	VAIZ BLADE(暫稱)	BANDAI	價格未定	RPG
7月	■鐵拳ROULETTE(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
99年春	PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	CHAOS GEAR(暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	LAST STAND(暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	超級機械人大戰COMPACT	BANPRESTO	4500日圓	SLG
99年夏	FLASH~數字之鐵人~(暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	菊池秀行之魔界CARD BATTLE(暫稱)	光文社	價格未定	TAB
	SIDE POCKET(暫稱)	DATA EAST	價格未定	SPT
	NEON GENESIS EVANGELION 使徙新生(暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG
99年秋	★TETRIS for WONDER SWAN(暫稱)	BBS	價格未定	PUZ

發售未定

發售日未定	■RADAR GAME(暫稱)	SAMMY	價格未定	TAB
	東京魔人學園符咒封錄(暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	CLOCK TOWER(暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA(暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角(暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	WAVE RAID(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	FAMISTAR(暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT
	★ANCHORS FIELD(暫稱)	SAMMY	價格未定	SPT

COMING 嗡

《BLADE MARKER》

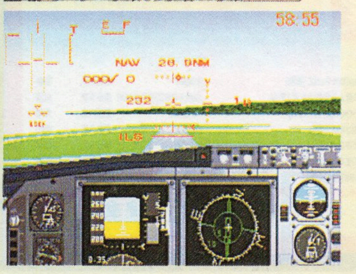
翔泳社預定在7月發售的RPG，會於PS上推出，而價格則未定。遊戲的角色是由擔任過《精靈召喚》人設的青山宗一，玩者是幻想世界中的武器屋的太子爺，由於父親在生前欠下巨債，身為兒子的你目的是要將父親所欠下的金錢全數還清。遊戲中世界各地冒險的勇者會在你的店子內買入各種的道具，就是靠這樣來賺取金錢，如果他們的旅程成功的話，你的名聲便會增長。玩者要迎合冒險者的需要而製造出種種不同的道具，而要開發到新道具便要找一些不同的人研究。



《目標是成為飛機師》



屬於PS少數的飛行模擬遊戲，遊戲十分着重真實性，所以當中出現的飛機都是現實中找到的，遊戲中還有不同的練習模式，使你在成為飛機師前可以掌握到更多的技術。對了，遊戲是TWINLIGHT EXPRESS的產品，預定於5月20日以6800日圓推出，這遊戲可能會吸引到不少的飛機迷啊！





《TWINS STORY》

圍繞一對孖生姊妹而發生的故事，主角便是她們的同學，在楠原學園中讀書。遊戲系統是以一個星期為單位，在平日便要上學，如果在假日的時候，玩者便可以到指定的地方跟女孩子約會，以取得女孩子的芳心為目的。遊戲中的12位女角都會有聲優配音，是PANTHER SOFTWARE暫定在6月推出的作品，PlayStation的遊戲。



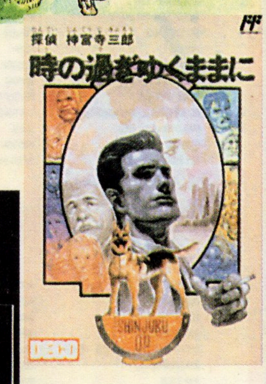


《探偵 神宮寺三郎 EARLY COLLECTION》

殿堂級偵探AVG遊戲，大家也會記得這一個經常抽煙的傢伙吧！這一套作品收錄了當年在任天堂時推出過的4集遊戲，決定移植到PS之上，在碟中還附有《神宮寺三郎》新作的體驗版，以及一些原畫。遊戲預定在8月推出售價是4200日圓，DATA EAST的作品。







《JOJO奇妙冒險》

依照原著故事而推出的格鬥遊戲《JOJO奇妙冒險》，在推出了之後大受歡迎，特別是其STAND的系統最為出色，作品繼公布了PS移植版之後，CAPCOM在近日決定將業務用《JOJO奇妙冒險》移植到DC上，並以完全移植為目標，預定99年夏推出。

#畫面為業務用版本







對話

古b：咳咳……

靚積：你唔係噴飯咩？

Glen：喂……（十分嚴肅地望向靚積）

怪少：Er……

靚積：你（望住古b）好似想表達啲嘢喎。

Kotaro：佢（指住古b）其實係想講一隻由故事和迷你遊戲組成嘅Playstation AVG——《Capom AVG Next Style》（暫稱）。兩者會交替出現，經過若干故事劇情之後就會到達Ending（暫定）。而家就可以睇住佢三個主故事入面嘅兩個部份嘅角色先。其中一個係講鬼嘅，另外一個就係講東歐國家公主逃走嘅故事。

非洲：果然夠人渣……（望住好「靚」仔果個）

怪少：Er……（仲未表達到要講嘅嘢）

古b：咳咳咳咳……（我咳呀，你班友仔理都唔理下我，淨係喺度執雞……）



■部份《Capom AVG Next Style》（暫稱）人物設定

猜迷

■《超發明BOY カニパン》

甲：俾樣嘢你估下丫！

乙：放馬過來！

甲：佢有時軟、佢有時硬、佢有時軟完又硬……嘿嘿嘿

乙：（不妙！諗啲好嘢打散佢啲邪念至得）嘩！一定係由同名電視著名動畫《カニパン》改編而成嘅Dreamcast RPG《超發明BOY カニパン》嘞！佢除咗有原著嘅角色之外，仲可以對應VMS，喺街玩又得喎，正呀！

甲：嘿嘿……你估錯啦！你要同我……

乙：喂！唔好喎，今日唔係好掂呀

甲：食咗佢……個答案就係……米田共！



續集？

一夫：弊啦！弊啦！第二集冇王珍珍呀！

天祐：唔緊要喎！仲有馬小玲丫嘛。

一夫：都係唔得喎！佢話要做高級雞呀，唔知同咖喱雞有咩分別呢？

天祐：唔怕！仲有《Countdown Vampires》。

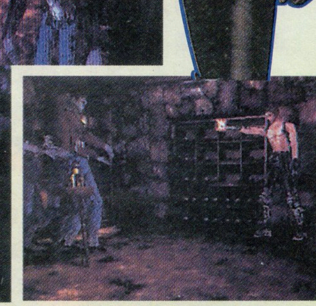
一夫：咩黎㗎？

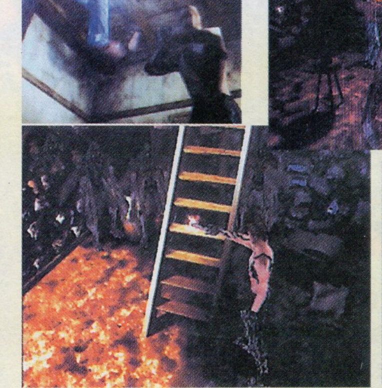
天祐：話説2001年美國拉斯維加斯嘅一個賭場入面發生火警，噴水系統突然噴咗啲黑色嘅水出黎，個個都變晒殭屍……

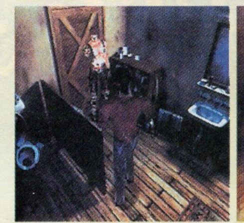
一夫：好呀！正呀……嘿嘿

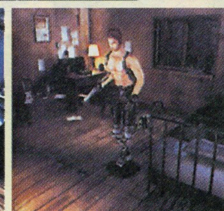
天祐：你就想啦！Playstation 嘅 AVG 嚟㗎！99年秋發售預定㗎！

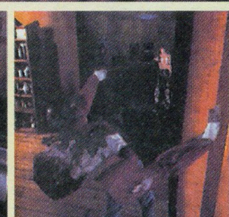
■《Countdown Vampires》











小明：出擊！

小強：……

小明：合體！建造派（註：某變型金剛角色，由運泥車、吊臂車等等結合而成的機械人）

小強：……

小明：做咩你一啲反應都冇㗎！？

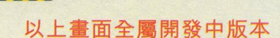
小強：喂！呢隻係Playstation嘅建造機械模擬遊戲《Kenki いっぱい》，係玩揸車去起樓，唔可以合體㗎！







■《Kenkiいっぱい》



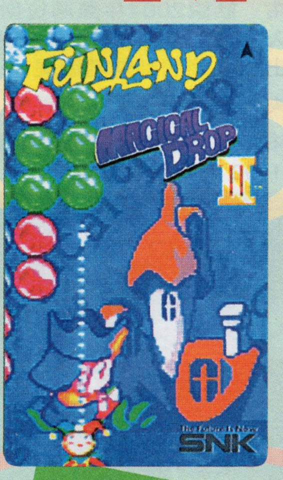
以上畫面全屬開發中版本

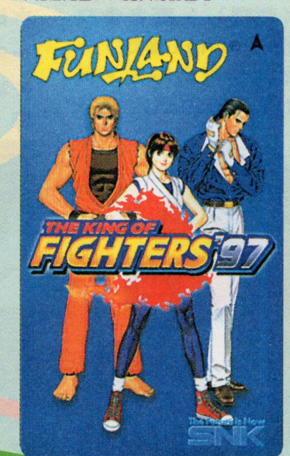


叉完電嘅黑龍話

今個新年真是非常的快活，話時話，黑龍已經很久沒有離開過香港，今次去新加坡其實有兩個目的，一個是探親，另一個常然是「叉電」，因為這年來的工作真是令黑龍感到非常的疲倦，所以一定要離香港呼吸一下「新鮮空氣」，不過，到了新加坡之後的數天，其實黑龍也是在「遊戲機中心」之中留連，原來，在新加坡的遊戲機中心和香港的差不多，唯一不同的便是空氣清新得多，而且打機的人的「機品」也比香港的好，最令黑龍欣賞的便是其使用儲值票的設計，其實這種方法在其他國家也已經實行了一段時間，打機的人只要拿着一張咭便可以打機，不用拿着那些重重的「大銀」走來走去，就算是遊戲機中心也不用每日也到銀行找換一大堆的「大銀」回來，實在是「一家便宜兩家着」，各位遊戲機中心老闆大可考慮考慮。

在這裏要多謝KOTARO君為黑龍在日本購買《月華之劍士 2》回來；亦要多謝BILLY君送給黑龍的賀年咭！THANK YOU VERY MUCH！！





◆相信是由SNK提供的儲值咭。

ANG MO KIO BEDOK CATHAY
CHINATOWN POINT ORCHARD EMERALD
SHAW LEISURE GALLERY YISHUN 10
FUNLAND®
The Land of Family Entertainment

原來如此．KOTARO

雖然沒有情人相伴，但是拙者今年卻渡過了一個很有意義的情人節！

原來人的能力，是會因為身處地方的大小而改變！

或許修練至今尚未完結，其實現在才是開始！

原來得不到的東西，才是最珍貴！

究竟是與否，連拙者也不清楚，不過無可否認拙者曾經有剎那的失落……

想了又想，到底應該繼續待機，或是忘記過去？

原來在寒風中息吹，絕對不是一個玩笑……

回來了的積奇話

又過了兩個星期，當中一半的時間去了扶桑國，所謂的月華炮灰團亦成功完成任務（沒怪獸的話相信很難成功……！在此説聲多磨 *_*）。旅程本應接近完美，可是途中竟出現了突發事件，害得我們四人狂奔了一小段路……呵呵。亦由於去了日本的關係，今年的新年過得不大有氣氛，利是亦收得不甚滿足。在家中看了多一遍《鐵達尼號》，感覺依然不俗呢！另外，由於買不到信長 烈風傳的關係，看來只能以高價訂購了……慘。

PS. KOTARO不「臘」頭的樣子超型。

春日記 米奇

年廿七．晴——年廿五發了一輪脾氣，令朋友很擔心，還特意請米奇吃一頓豐富的晚餐，心裏實在很感激。

年廿八．晴——前一晚還有説有笑的朋友家裏突然發生事故，不能在香港過年。在此謹希望她順利完成要辦的事。這天是團年的一晚，先是老媽煮的一頓團年大餐，然後是跟突然而來的舊同事聚餐，一年一度的聚會節目始終離不開 21 點，其實米奇很感激他們肯遠道而來，只怕自己招待不周。

年廿九．又是晴——玩了一晚牌，累得睡到下午才起床。想在新年期間玩玩多月來積壓的電腦遊戲，於是開始最愛玩的電腦組合遊戲。卒之，給玩到半夜2時。

年三十．不寫天氣了！——因為零件不足，趁店鋪還未關門跑了高登一轉，熱鬧得要命。繼續和電腦死鬥，結果……在馬桶上説恭喜發財。

年初一——給電腦氣壞了，所以一邊砌機一邊砌PG版EVA初號機。晚上卒之把它們都擺平。

年初二——一早便到舊同事家拜年，久違了的一班舊同事風采依然。看比自己還年少的朋友連女兒也快要讀書，自己連草也不長一條，連自己也覺得自己古怪。

年初三——年廿九的心願到這一天才可實行，跟美女們耗了一整天，春假就這樣度過了，究竟我做過些甚麼呢？

古拉拉 _B Has come into the # 編者話

<古拉拉_B>喂！對唔住呀！原來我有份做嗰本嘢呢……《槍槍發》呀，入面有一個小錯處喎！拿！呢期我都送咗唔少嘢，今次唔爭在啦！如果你搵得出喺邊度出現過·ミ·ミ·ミ呢個字，將個頁數寫低，連埋你「買書嗰張單」寄比我（如果你搵到我地址的話），咁就有機會得到未開封嘅日文版《槍槍發》喇！千祈唔好話我Hard Sell呀，我都係學人哋伸「(金）手（指)」助人之嘛！不過我淨係助得一個，係一個咋！

我要走啦各位，多謝大家一直以來的照顧，希望仍有機會一起再去日本吧！講真！真係好難放低，感覺就好似失戀一樣，就容許我在這小小的方格內，再説一次「我愛你（們)」！

AGENT X'S FILE EPISODE NO.:9-X01

話咁快，新年又過去了！
話咁快，小健健已經另尋出路！！
話咁快，《月華長征團》於全滅中告終？！
原來，李烈火有智障？不過只限於"技"……
點解高嶺響不知道敵人的位置？
下次的目的地是北海道、然後奧地利……
話咁快，又從萬里之外回來了！
有些事應該要做的，但現在卻仍……
時間永遠是一樣最令人又愛又恨的東西……

天草四郎 時貞的假期

這一個農曆新年假期終於過去了，果然是預期中沒有多大的特別。本是預計會玩《FF8》的，不過玩了一會，又是提不起勁去繼續，所以余只是玩到第二隻碟就作罷，反正需要玩的遊戲太多了，還是做正經的東西比較好。

這一個假期只是看了一套極想看的戲《U've Got Mail》，幸好沒有令我失望！若有時間的話，多看一次也無妨呢！

要繼續趕稿了，呀！最後向一位叫李俊樂的讀者說：「寄 SAVE CARD是一件很危險的事，萬一寄失了甚辦呢？再次寄一封連聯絡電話的信給我吧！讓我可以盡快通知你取回你的SAVE CARD，因為我不想你再冒一次寄失的危險啊！」

FROM：AMAKUSASHIRO TOKISADA

新年的小 MS 日記——

日期	事件	MS 的狀況
年三十晚	最後一次世界大戰終於爆發	玩 F.F.VIII
年初一	雙方突然暫時休戰	帶着面具做人
年初二	大戰進入白熱化的階段	玩 F.F.VIII
年初三	戰事進入最後階段	玩 F.F.VIII
年初四	雙方完全分離	MS 無故被中遭殃

P.S：蘭丸——很多謝你的賀年卡（^-^）
P.S 2：若對《F.F.VIII》的攻略有任何意見，歡迎寫信來指點。

怪傑的不滿：

最近筆者覺得真的很悶，不單止沒有漫畫看，而最近更發覺遊戲亦是筆者感到悶的原因之一，因為筆者覺得最近的遊戲好玩程度愈來愈沒有一個足以令筆者可以甘心的去玩通宵了，真的希望在3月舉行的東京GAME SHOW中有更多令筆者雀躍萬分的遊戲，而且再想說一次「我要漫畫啊！」

山寺良牙……《往北去》？

陰曆「御正月」就此便過去了，相信各位的「御年玉」一定大有收獲吧！本人寫這話時，獲得的全還未開封，不知有多少呢？不過無論怎樣，她們必定會全到適合她們的地方。

本人該會在「世界末日」前購入「直流電」，各位知道最近價位的話，不妨來信告知本人。

距離「最終日」只剩下四個月零兩日（2月26日時），不知再玩多少局「電GO！2」呢？反正參月中這個答案便會解開。

彼女？要就想要喇，不過，反正沒人會要本人的，不如到日本留學算了；反正本人的人生就是如此，還是孤獨的生存、孤獨的《往北去》便算了！（山寺良牙精神狀態受創，被判入「小攪精神病院」。）

失去預算的 FUKUDA——

病又病過了（甘甘的），辛苦又辛苦完了（都係甘甘的），眼見只差門前一腳，還是趕快完成手頭上的工作，返屋企抖抖…補充一句，最近才發現原來新×堂竟然藏有那些夢寐以求的CD，希望快點可以去入貨就好喇。

95期 J.J 話：

終於也勉強地從日本回來了，六日五夜的旅程雖然不算長，但這次去了不少以往從未到過的地方，例如到富士急遊樂場被那「過山車之王 FUJIYAMA」嚇個半死，用半天在TOKYU HANDS逐層購物，又或是到築地一試聞名已久的新鮮魚生；此外，旅程中竟兩度遇上「月華炮灰團」(一積奇說的)，看來日本的確很細。

回港後得知香港很有可能會落實興建迪士尼樂園，第一個反應是「招呼一定差過日本」，其次就是「啲嘢一定好貴」，不過以後唔駛再去日本至有迪士尼，唔知會唔會對日本迪士尼有所影響呢？（一日本迪士尼實在好多香港人、尤其係新年期間）不過最快都會是數年後的事了……

一言難盡•非洲

新年期間有幸到日本一遊，心情好像放鬆了，但依然心事重重，最遺憾的便是忽略了在公司的盆栽，它現在已登極樂了。說回日本一遊，倒覺得沒有什麼特別，每天不是秋葉原，就是新宿，我什麼也沒有買過。不過最少也有到過迪士尼和淺草，還影了不少相，不知日後還有沒有機會一起旅行呢？

放暑假是沒有可能的了，不，應該說根本沒有暑假這回事。每一年暑假筆者都喜歡踏着單車四處去，或是在球場上跑檬跑去「執雞」，很嚮往以前簡單的生活。今年是DESIN COURSE的FINAL YEAR，不知可否成功畢業，因為已有很多科不合格了，所以心　已作了最壞的打算。

■下一個目標是到地中海旅行，這是我一直渴望的。
■下一個目標是學車，貨 VAN 還是電單車好？
■下一個目標是是學鋼琴還是結他好？
■下一個目標是學跳舞。
■下一個目標是重過校園生活（現在的學生哥要努力讀書呀！）。
■下一個目標是買相機及一套新畫具。
■下一個目標是出海釣魚。
■下一個目標是在暑假時約舊同學出來聚舊。

如果可以達到以上的目標的話，相信餘下的5個月將會是生命中最開心的一頁（世界末日症又發作了）。

下回放映

NEW GAMES OF 2/18~2/25

PlayStation

2月18日



MAPPY BABY STORY
PONOS
4800日圓
PUZ



成為魔障使的方法
TGL 6800日圓
RPG



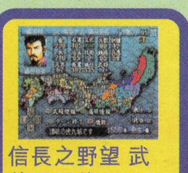
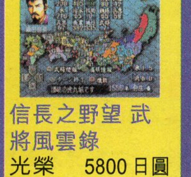
PIKU PIKU仙太郎~方塊餐~
講談社 4800日圓
PUZ



OPTION TUNING CAR BATTLE 2
JALECO 5800日圓
RAC




SPACE ADVENTURE COBRA GALAXY NIGHTS
SCE 2000日圓
ETC

信長之野望 武將風雲錄
光榮 5800日圓
SLG



感應少年EIJI
講談社 5800日圓
AVG



超戰鬥球技
HECT
5800日圓
SPT



CINEMA英語會話Vol.2 INTERCEPTER
SUCCESS
6800日圓
ETC



悠久幻想曲Vol.2
MEDIAWORKS
3800日圓
SLG

2月25日



Wizard'd Harmony復刻版
ARC SYSTEM WORKS
2800日圓
SLG



OASIS ROAD
IDEA FACTORY
5800日圓
RPG



~幕末浪漫~月華之劍士
SNK
5800日圓
FIG



FAVORITE DEAR
NEC INTER CHANNEL
5800日圓
SLG



MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION
CAPCOM
5800日圓 FIG



成吉思汗 蒼狼與白鹿 IV
KOEI
7800日圓
SLG



POP'N MUSIC
KONAMI
5800日圓
SLG



後夜祭
翔泳社
5800日圓
AVG



女忍者捕物帖
GMF
5800日圓
ACT



邂逅相愛
SEM
5800日圓
AVG



立體忍者活劇 天誅 忍凱旋
SME
4800日圓
ACT



EBEROUGE 2
TAKARA
5800日圓
SLG



COMBAT CHORO Q
TAKARA
5800日圓
RAC



DREAM CIRCUS
TGL
5800日圓
RAC



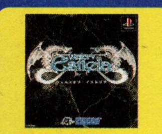
怪物農場2
TECMO
5800日圓
SLG



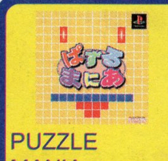
MAGICAL DROPS III + WONDERFUL
DATAEAST
5800日圓
PUZ



WORLD NEVERLAND 2
RIVERHILL SOFT
5800日圓
SLG



WELTORV ESTLEIA
HUDSON
5800日圓
RPG



PUZZLE MANIA
HUMAN
4800日圓
PUZ



指揮德國空軍
VICTOR SOFT
5800日圓
STG



DEVICEREIGN
MEDIA WORKS
5800日圓
SLG

SATURN

2月25日



DEVICEREIGN
MEDIAWORKS
5800日圓
SLG



遊戲誌尊賣店





遊戲商品香港區正式代理*





■旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.
■電話：(852)2391-1067 ■傳真：(852)2332-0275 ■電郵：sales@gpw.com.hk

■灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
■Shop 117, 1/F, Oriental 188 Shopping Centre, 188 Wan Chai Road, Hong Kong.
■電話：(852)2891-4448 ■傳真：(852)2572-7118



心跳回憶
珍藏金裝電話卡系列

一套四款，附送人物名字胸針。

各售 HK$250









beat mania T恤

四種款式，部分更具備熒光效果，全球限售300件。

各售 HK$224

螢光設計



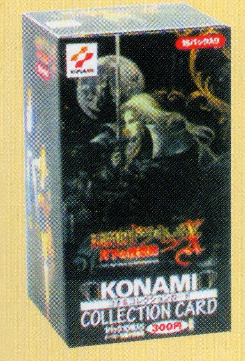


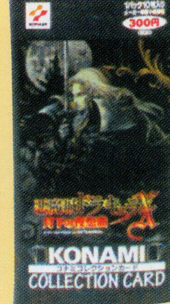
螢光設計

惡魔城錫包卡

每包含10張《月下夜想曲》卡。

每包 HK$25







METAL GEAR SOLID 錫包卡

每包含4張纖維膠卡，備有精美銀盒套裝可供選購。

每包 HK$40





尊賣大優惠

METAL GEAR SOLID 珍藏火機大優惠

精工雕製ZIPPO火機附送皮製匙扣，限量珍貴。

原價HK$750

超特價 HK$450



※憑此券到各遊戲誌尊賣店選購「Metal Gear Solid珍藏火機」可獲特價優惠

代客訂購各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。